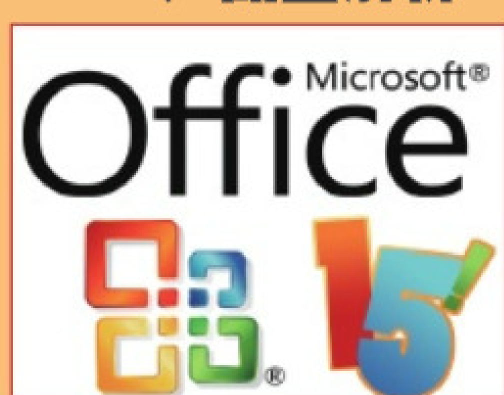

噱头还是卖点？
3款大变焦数码相机PK
我以我心荐轩辕
《轩辕剑》新作前景展望
09月下
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第416期
大众软件®
娱乐的第一选择
逆战
NZ.QQ.COM
全模式射击平台网游
满10级即得500Q币礼包 东芝笔记本DV天天送
9月8日不限号
与张杰一起 驾驶机甲翻天覆地
特色机甲 众多模式 公平游戏 专业竞技
ISSN 1007-0060
特别策划：新一代微软Office产品全解析
重磅专题：搜索二三事——知识的过去、现在和未来
新品初评：索尼Xperia neo L MT25i手机 / 天语大黄蜂ⅡV8手机 / 罗技K400无线键盘 / 三星NP355V4C-S03笔记本电脑
应用聚焦：移动平台性能测试软件全解析
前线地带：失落星球3 / 全面战争——罗马Ⅱ
龙门茶社：和首长玩游戏的艺术
在线争锋：欧美单机改编网游的过去、现在、将来时
极限竞技："星际Ⅱ"世界锦标赛与中国区总决赛纪实
读编往来：大软编辑部的真心话大冒险
本期强档攻略
伊苏7
官方网址：NZ.QQ.COM


精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

重点推荐

P17 特别策划
代号“Office 15”
——新一代微软Office产品全解析



新一代微软Office将与Windows 8一起为用户打造全新的桌面与移动办公体验，诸多新特性将助力微软再次获得办公软件领域的绝对统治地位。

P43 应用聚焦
指尖上的“核”战争
——移动平台性能测试软件全解析



手持设备性能参差不齐，这也使得手持设备性能测试软件越来越受重视。但你是否知道这些成绩数字究竟代表了什么含义呢？

P94 攻城略地
伊苏7



《伊苏7》首次转变亚特鲁孤身一人闯天涯的模式，加入了团队协作，变成“三人欢乐刷副本”，并引入了大量的收集素材、合成以及支线任务系统。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北　京	刘纯根	山　东	柳均书
天　津	杨伟仁	广　西	卞　喜
江　苏	倪　军	河　南	王宏恩
山　西	李　炜	四　川	张东宝
河　南	高　伟	内蒙古	杜洪昌
上　海	许　煜	河　南	李仲勋
河　北	李茂林	上　海	何丽兰
广　西	潘勇成	青　海	林　久
北　京	刘　元	北　京	李周全
甘　肃	赵云书	湖　南	李　铭



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



圣域传奇
黑暗崛起
SYCQ.XKYX.COM
黑暗崛起
不删档
8月28日开放内测！
世界，需要英雄！
粉红馆
PINK.Inc HOT
妖姬宅
YJZ9.COM
500美女激情入驻
iPhone
登录游戏即送Q币 IPHONE4S等大奖

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君 郑弢
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年9月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



世界上有一类昆虫，在生物学上被归纳为“完全变态昆虫”，在全世界有双翅目昆虫的132个科12万余种中，它占据了64个科34000余种。伴随着夏日炎炎，这种变态昆虫便时常盘旋在编辑部敞亮的大屋内对众小编进行各种变态骚扰。于是，本着除四害人人有责的精神，本人入手了一件大杀器——电动灭蝇拍。此拍为紫色装备，攻击输出为3000伏电系伤害，一般变态昆虫一碰即秒，当真是凶猛无比的极品装备。然而由于编辑部屋内各种隔板纵横，设备林立，加之小编不时往来穿梭，因此必然会对大范围AOE攻击有所影响，有一回甚至差点抡到蓝星的脸上。试想假如这3000伏电系输出全拍在蓝星脸上的话，再大颗的脑袋也会受伤啊。为此本人改变了作战方针，转战虫族巢穴——卫生间副本，该副本内地势开阔，人烟稀少，任凭手中兵器抡得呼呼带风也不会有什么大碍。不过这只有几百个脑细胞的小小昆虫也有其独到的本事——其室内飞行时速可达10公里，飞行时可上升、下降、前进、后退，可承受2倍重力加速度，可在1秒内翻转6次，在5毫秒内角速度可达到最大值，就算你紧盯着它也会突然消失在视线中。因此，这卫生间副本下起来也并不轻松，好在战果依然辉煌，一轮清剿过后，世界终于安静了。（世界：啊？谁在说我？我一向都很安静啊……）

一段八卦之后，该说说正经事了，本期杂志的一大看点就是——两篇八卦。一篇八的是“与首长玩游戏的艺术”，其戏谑的文风在字里行间透露出与首长亲密无间的战斗基情（老编：是激情不是基情，你小学语文没毕业啊，本月奖金扣一半！）。另一篇是由Joker策划，实习生Dam同学亲手实施的“编辑部真心话大冒险”，诸如“编辑部里谁最萌”“评价一下魔之左手的发型”“编辑部里谁的厨艺最好”“8神经不为人知的故事”等诸小编真心话问答将八卦进行到底，绝无保留，各位喜欢八卦的同学一定不要错过啊。

本期责编：Cross

四核超高性价比

天语大黄蜂Ⅱ V8手机

■晶合实验室 魔之左手

目前手机和平板电脑的处理器配置正处于非常混乱的时期，单核、双核、四核配置不仅同时存在，甚至连价格都相当混乱，不过如果说有一款四核手机的价格低于2000元，你是否会相信呢？近期上市的天语大黄蜂Ⅱ应该会给追求性能的用户一个惊喜。

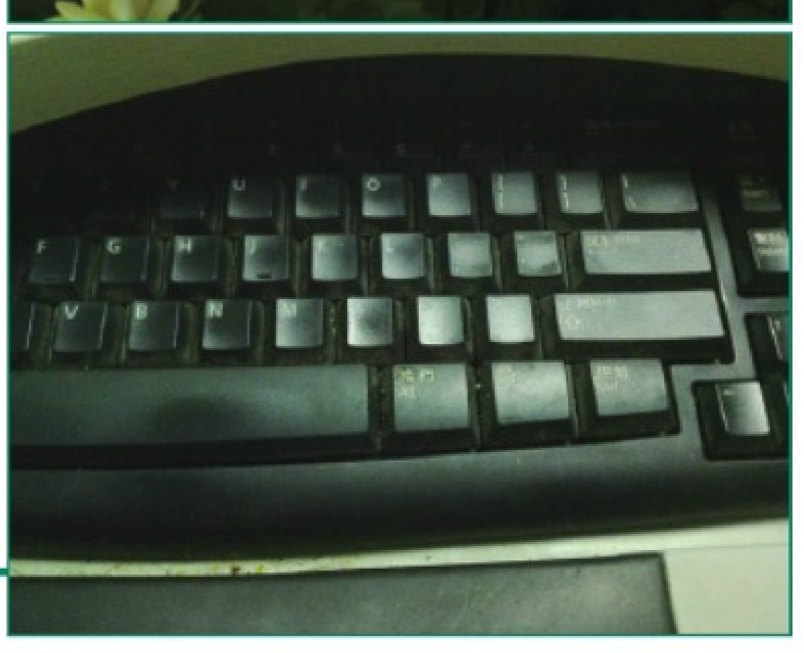
由于百度的云OS开发进度没能赶上这款手机，因此它采用的是比较标准的Android 4.0操作系统，而且提供了从股票行情到多媒体，从3D游戏到天气预报等大量应用软件，不需要额外安装软件就可满足绝大多数用户的使用需求



大黄蜂Ⅱ良好的内部设计及做工，和目前一些低价高配手机形成鲜明的对比

大黄蜂Ⅱ的外形和之前的大黄蜂系列有一定差别，有黑白两种壳体颜色，采用较方正的外形和突出的边缘条，前部为整体玻璃，窄边框设计，耐磨耐腐蚀且相当美观。它配有4.5英寸1280×720分辨率5点触摸屏，达到视网膜屏（326像素/英寸）的标准。其顶部带有100万像素前置摄像头，底部则提供了4个触摸式按键





其摄像头的拍摄质量出色，低亮度高ISO照片相当清晰，大部分情况下不需使用LED补光灯

它的背部设计同样是浑然一体，看起来平整，其实两侧带有一定的弧度，背面顶部的800万像素摄像头采用背照式感光元件，在光照不足的情况下也能照出不错的照片，并支持全屏触摸对焦、脸部追踪、全景拍摄、防红眼闪光等功能

总结：

不到2000元的四核大屏配置，再加上优秀的设计做工和出色的续航，使天语大黄蜂Ⅱ V8手机成为一款极具吸引力的产品。



它采用侧面插卡设计，支持GSM/WCDMA制式。其插口盖采用磁性技术，粘贴牢固，可直接按压下部开盖，并可用盖子辅助压入或取出SIM卡侧面的物理按键中，“主页”键也可用于唤醒屏幕，单手操作或用于导航等都非常方便



这款手机的厚度仅有9.9mm，重量仅147g，相当轻薄，采用不可拆卸电池，各个接口和按键分布在四边。它支持背景降噪和SRS WOW HD立体声音效，可提供清晰的通话效果和优质的音视频回放效果



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★★

厂商： 天语（K-Touch）
上市状态： 已上市
参考价格： 1999元
附件： 充电器、充电/数据线、说明书等
咨询电话： 400-700-6998（咨询热线）
推荐用户： 追求高性能和高性价比的年轻时尚用户
相似产品： 小米M2、LG Optimus 4X HD等



作为一款四核产品，大黄蜂Ⅱ也拥有出众的性能，它采用1.5GHz的NVIDIA Tegra3四核处理器，配有1GB内存和16GB闪存空间。Tegra3不仅让4个核心能够根据负荷进行动态调整，甚至还提供了独立的500MHz节电核心，负责待机和一些低负载工作，天语也为其准备了功耗调节功能，用户可根据需要自行调节高性能或低功耗工作模式



在最高性能模式下，其安兔兔测试得分达到10600以上，象限（Quadrant）测试得分4797，而常用的平衡模式下得分也分别达到9789和4465，处理器和图形性能都相当突出。在平衡模式下，其正常使用的续航时间在50小时以上（保留15%电量）

HTPC好搭档

罗技K400无线键盘

■晶合实验室 魔之左手

其实对K400到底应该算作什么产品，我们也有些犹豫，既然型号是以K开头的，就让我们仍将它视作一款无线键盘吧，虽然它的设计，特别是配置的触摸板已经让应用能力得到了很大的扩展，令其成为一款全能型控制器而非简单的输入设备。

本篇文章即由K400写作，感觉按键微微的凹陷手感不错，但键程稍短，初使用时略显生涩，使用一段时间后会顺畅很多，触摸板的感觉也是如此，一定时间的磨合后使用会更顺畅。



键盘左上角也有一个＂鼠标左键＂，在双手握持时和触摸板上的右手拇指配合使用很顺手



它采用两节AA（5号）电池供电，电池槽内还可收纳微型优联（Unifying）接收器。它采用2.4GHz频率传输，最远遥控距离可达10m



K400的按键区宽度比普通笔记本电脑还要小，因此在安装了触摸板后总宽度也仅和15英寸屏幕笔记本电脑相近

键盘区需要用户花时间适应的主要是右侧边缘，例如被方向键＂排挤的＂Shift键、被明显＂砍＂短的回车等键以及与Delete键间隙很窄的Backspace键等



3.5英寸触摸板的左右键大小不同，常用的左键更大一些，无论双手握持时用拇指点击，还是不看键盘直接操作，都很容易使用

总结：

K400在轻薄的体型下集成了键盘、常用多媒体快捷键和触摸板，并对手持操作进行了优化设计，是远程操控HTPC的最佳选择之一。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
参考价格： 299元
附件： 说明书、无线接收器等
咨询电话： 800-820-0338（技术支持）
推荐用户： HTPC用户
相似产品： 雷柏E2700多媒体触控键盘、翼通V-8800灵翼无限键盘等

精致玲珑心

索尼Xperia neo L MT25i手机

■晶合实验室 魔之左手

索尼将手机业务收回后，在2012年春开始发力，推出了一系列反响很好的产品，其中MT25i作为一款高性价比机型，更受到了广大年轻人的欢迎。



因为MT25i没有平整的侧面，所以电源和音量键、USB数据/充电接口也略靠后部，顶部耳机接口则采用凸出设计

它支持GSM/WCDMA制式网络，可通过Micro SD卡扩展存储容量，另外还支持WiFi、GPS、蓝牙，并内置多种姿态传感器。在正常使用频率下，其1500mAh电池可支持36～50小时（保留15%电量）



索尼为用户提供了“事件触发（LiveWare）”功能，可在连接耳机、耳麦、充电器后，自动执行某些操作或启动某些程序

MT25i目前有黑白两种颜色，它外形小巧圆润，却搭载了4英寸854×480分辨率屏幕，显示色彩亮丽，支持4点触摸。底部的物理按键较为纤小，30万像素前置摄像头和扬声器也几乎位于最顶端，因此节约了正面空间，尺寸明显小于常见4英寸屏幕手机，正面投影面积更类似3.7英寸屏幕产品



它采用高通MSM8255单核1GHz处理器，配置512MB内存和380MB左右ROM存储空间。其安兔兔评测得分3092，象限测试得分1212，在单核手机中处于中游，3D性能得分不错，Neocore、NenaMark等3D测试都获得了很流畅的帧速，应付主流3D游戏不成问题

乳白色的背壳边缘为弧形设计，与前面板完全融合，这样的设计让人感觉它比12.2mm的真实厚度要薄得多，其背部还带有支持720P视频拍摄的500万像素摄像头、LED补光灯和xLOUD增强型扬声器

总结：

这是一款时尚又实用的手机，拥有很好的性价比、出色的应用能力以及舒适的显示效果。



正面的物理按键中，“主页”键也可用于唤醒屏幕，单手操作或用于导航等都非常方便



在Android 4.0系统的基础上，MT25i也提供了自家特色的风格，并保持了索尼手机的娱乐能力，第二屏即为综合的多媒体应用平台，除了更方便的播放和预览外，中央的预览图还可用多点触控能力进行切换（如图）、拖动等操作



炫目度： ★★★★☆

口水度： ★★★★☆

性价比： ★★★★☆

厂商： 索尼（Sony）

上市状态： 已上市

参考价格： 1899元

附件： 充电器、充电/数据线、说明书等

咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）

推荐用户： 追求性价比的年轻时尚用户

相似产品： 摩托罗拉XT685、HTC T328w等



双显卡合璧
三星NP355V4C-S03笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

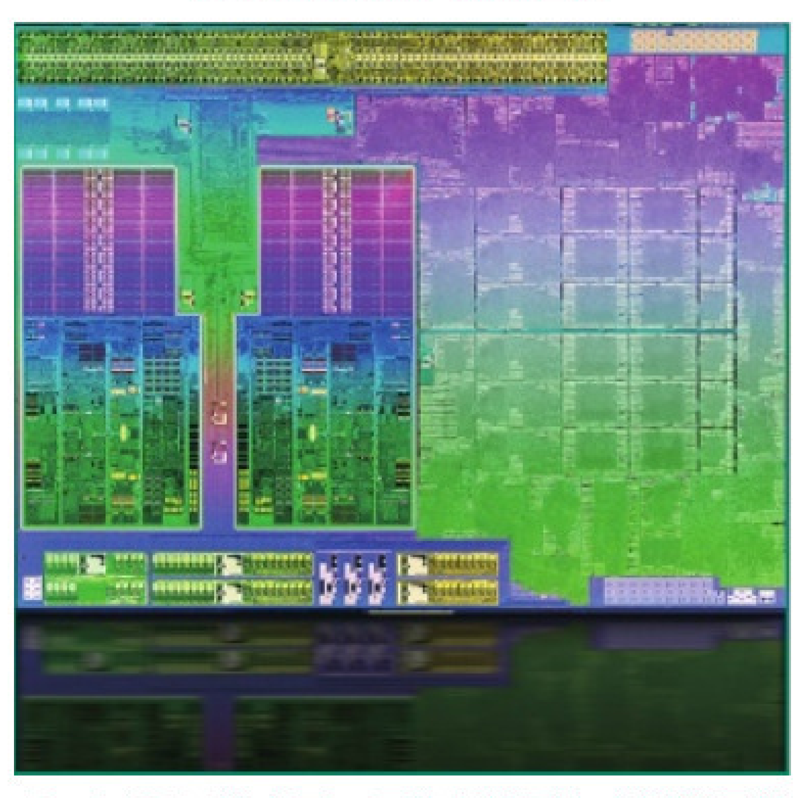
在ChinaJoy上，AMD联合三星推出了新一代APU笔记本电脑355，它继承了前一代产品的低功耗、双显卡交火等技术，配合进化了一代的高性价比APU与独立显卡，为用户提供了一款拥有强大3D能力的高性价比笔记本产品。

色彩艳丽的仿金属顶盖、屏幕和键盘面，以及圆润的外形，令355可爱而不失个性，很适合年轻用户，特别是年轻女性用户的日常使用和“显摆”。其键盘面下部采用了细密的防滑网纹设计，可防止使用时手掌出汗打滑，手感舒适。键盘面和屏幕面上有数个凸出的小橡胶垫，防止关闭屏幕时的碰撞和摩擦。



顶盖有粉、蓝、黑等色彩

A6-4400M是新一代Trinity核心APU，它采用32nm制造工艺，其内置显示单元Radeon HD 7520G相当强大，面积与晶体管数量甚至要超过处理器单元，因此这款APU的晶体管总数达到了13亿，芯片面积则达到246mm²，好在精心的设计使其TDP仅有35W，完全可满足笔记本的要求。



A6-4400M核心图，可清晰地看出右侧显示单元的面积相当巨大

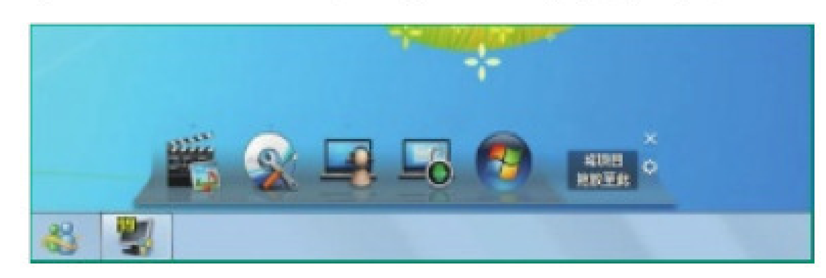
A6-4400M内置的Radeon HD 7520G单显核心拥有192个流处理单元，虽然比高端APU的384个流处理器（A10-4600M内置Radeon HD 7660G）少得多，但远远强于对手同档次产品。其频率在497MHz～686MHz之间，共享缓存512MB。与Radeon HD 7520G组成双显卡架构的Radeon HD 7670M是一款中低端独立显卡，采用28nm制作工艺，配备480个流处理器，核心频率600MHz，显存频率900MHz，配备128bit位宽、2GB容量显存。

三星为这款产品准备了可快速启动常用程序的Software Launcher，它是一种可自行设置的启动程序条，比桌面图标更好管理。另外355还拥有备份程序

主要配置	
项目	参数
处理器	AMD A6-4400M@2.7 GHz，动态超频3.2GHz
内存	2GB DDR3
显示屏	14英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	500GB
显卡	AMD Radeon HD 7670M＋AMD Radeon HD 7520G
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙4.0
光驱	DVD±RW
接口及扩展	2×USB 3.0，1×USB 2.0，千兆以太网，HDMI，VGA，耳机，麦克风，多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘，多点触控板
摄像头	130万像素摄像头
重量	2.1kg。旅行重量2.54kg
操作系统	64位Windows 7家庭普通版+SP1

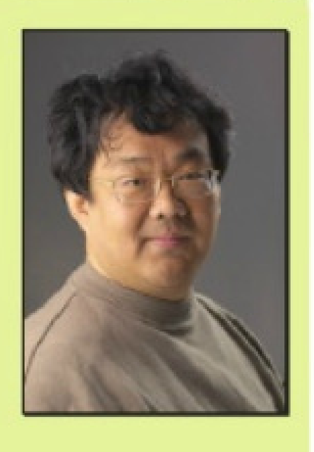
Samsung Recovery Solution，并且采用了很有特色的中英文输入一键切换方式。在实际测试中我们仅关闭影响程序运行的Norton防护程序，保留其他附赠软件。

在最高负载的3D测试中，其功耗达到了78W，排风口最高温度达到



Software Launcher





这是一款实用的娱乐办公型电脑，而4000元的定价使其更具吸引力，在同尺寸产品中重量也较轻。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
参考价格： 4000元
附件： 充电器、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（服务热线）
推荐用户： 网游玩家、家庭办公娱乐用户
相似产品： 惠普g4-2005AX、联想M495A等等



Recovery Solution

53℃（环境温度28℃），邻近区域的表面温度则为43℃，键盘面和右侧温度一直保持在31℃左右。膝上工作的典型应用中，处理器最高负载的功耗只有35W左右，而普通桌面操作的功耗仅有12W，排风口温度降至41～43℃，邻近区域温度接近或低于体温，使用中不会感到明显不适。在以上不同的应用状态下，其续航时间也从2小时至4个半小时以上不等。

从测试结果看，它完全可满足正常办公、高清视频和大型3D网游的需求，如能增加2GB内存会有更好的表现。三星笔记本将从8月中旬起至10月30日开展促销活动。其间将在卖场进行Coser巡游宣传和小型游戏体验赛，更有“神魔大陆”游戏大礼包赠送，如有购买需求，不妨去卖场看一看。P

测试成绩表

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	1530
3DMark11	总分	E2022
3DMark Vantage（Performance）	总分	P3427
	GPU	3454
wPrime	1024M	1543.233秒
Fritz Chess Mark	4线程	2329千步/秒
生化危机5	默认设置	49.1fps
街霸4	默认设置	69.94fps
Heaven Benchmark 3.0	默认设置	32.5fps

U盘也要有手感
广颖电通Touch T02 U盘

■晶合实验室 魔之左手

随着半导体制造技术的提升，U盘的体积也越来越小，不过我们很快发现，过于纤小的U盘虽然轻巧便携，在使用中却有很多麻烦，例如插拔不便，难以收纳，容易丢失等，为了解决这些问题，广颖电通推出了一款很有特色的产品——Touch T02。

T02的长度仅有2.5cm，厚度0.5cm，重量2.6g，相当小巧。它的尾部设计很有特色，上翘的弧形尾部更容易用两个手指捏紧，在紧密的USB接口上也易于插拔；在尾部还嵌有一小块钕铁硼强力磁铁，在拔出后可贴在铁质的机箱、桌腿、隔间边框等位置，将多个T02堆叠在一起时，磁铁也会把它们紧紧地吸附住。

T02有绿色、橘色、黑色3种，采用半透明壳体设计，支持USB 2.0标准，有4GB、8GB、16GB容量。在ATTO BenchMark测试中，最高写入速度22.4MB/s，最高写入速度18.6MB/s左右，在实际文件拷贝速度测试中，连续拷贝速度大约为7.4MB/s。P


尾部磁铁

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

这款微型U盘设计很有特点，使其使用更加方便，也更易于管理。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 广颖电通（Silicon Power）
上市状态： 已上市
参考价格： 68元
附件： 无
推荐用户： 粗心的年轻时尚年轻用户
咨询电话： 0755-83223605（客户服务中心）
相似产品： PNY钥匙盘、忆捷U2等

搜索二三事

知识的过去、现在和未来

本刊记者 冰河



前不久遇到曾经仰慕很多年的科幻作家，科普工作者叶永烈。他谈及自己曾是《十万个为什么？》最年轻的作者（20岁），而他的读者可能就仅仅比他小几岁。不过末了话锋一转，他有些不无伤感的说，"现在的孩子，还看《十万个为什么？》的恐怕只有学龄前儿童了吧。十来岁的孩子早已经可以熟练使用互联网搜索引擎来查阅他们自己所需要的知识。书当然还有存在的必要性，可是过去那种对知识的渴求和膜拜，现在早已不再有。"

身为一个作者，对昔日的荣光进行缅怀，这个我们能理解。但知识原本就应该属于每一个人，而每一个人想要了解的知识可不仅仅止于十万个为什么，即使对孩子也如此。从某种角度来说，《十万个为什么？》不会消失，只是它已经落后于时代。面对互联网的庞杂，"十万个"是太微不足道的信息量。也许如今知道《十万个为什么？》的孩子不会像从前一样多，不过从对知识的好奇和渴求方面来说，现在的孩子并没有变，借助互联网他们很轻易就能知道"一"，然后会向着二向着三奔去，而当年的我们为了知道那个"一"就先需要付出巨大努力。二者的区分只是在于获得的信息量和难易程度，人还是一样的人。这一点从我看着自己的儿子开始学习认识这个世界的时候，我就知道了。很久很久以前，当我们的祖先第一次抬头仰望星空的时候，眼里的光彩想必也是一样的，只是那时候他们需要付出巨大努力才会得到第一个答案。

事实上，知识的传播和获得越来越容易，正是人类社会持续进步的关键要素。如果我们回溯历史，会发现孔子放开门徒的准入门槛是他带给教育的改变，知识不再成为贵族所专享；蔡伦定型的造纸术让知识的记录和传播更轻易，而汉朝成为中国历史上第一个文化的高峰；隋唐建立的科举制让平民也有机会进入最高学府学习知识改变命运，于是科举



《十万个为什么》以及类似的丛书，今天已经很大程度被互联网搜索所替代

制绵延至今，即使它换了个名字叫做高考；宋代的活字印刷术让书籍的出版和传播与现代相差无几，于是宋代再次成为中国历史上又一个文化高峰。春秋战国到汉唐宋，这几个历史阶段能够成为我们记忆中的盛世，并不是偶然。这其中固然有诸多天才努力的结果；不过天才在成为天才之前呢？知识改变人的命运，改变一个社会的走向，这并不是无根据之谈。距离我们最近的一个例子是1979年的高考制度恢复，其影响之深远至今仍旧为人所称道。而我们如今面对的互联网，就是我们正在经历的另一次Bigbang。

互联网到底在怎样改变我们，这个很难说。技术宅总是迷信技术会改变整个世界，就像《生活大爆炸》里面说的那样。但从人类开始仰望星空，我们并不是一直在向前。英国历史学家李约瑟曾经提出著名的"李约瑟难题"，对中国古代曾经拥有如此多的技术和文明条件却未能最终形成现代科学体系感到疑惑；反倒是曾经身处一片黑暗的西方在得到了四大发明之后成为世界文明发展的新动力。所以说技术并不是万能的。说到底，技术的进步只是充分条件，路怎么走，我们会自己选。人具有自由意志，并对自己的选择负责，这是人类成为这个世界主宰的根源。技术本身并不能改变世界，改变世界的是人的求知欲，辉煌或者衰落都诞生于其中。就像哈姆雷特说的那样，"生存还是毁灭，这是一个问题。"让我们结束对于人类命运的胡思乱想，回归到技术本身。互联网是我们面对的人类历史上最伟大的技术进步，但对于技术本身我们了解的究竟又有多少呢。我们用搜索引擎获取自己想要知道的知识，不过知识不仅仅因为我们想要知道才有意义，它就在那里，有它的价值。如果仅仅将技术作为获取知识的手段，而不将它当做知识本身的一部分，这是不公正的。只有更好地了解技术本身，我们才会更充分理解它的价值，以及它将引导我们去哪里。


孔子放开门徒的准入门槛，让知识不再成为贵族所专享

关于"搜索"的搜索

搜索引擎的出现，似乎是互联网的开端，至少在我本人的印象中是这样的。在国外，搜索引擎是雅虎崛起的关键，而雅虎则是互联网早期最重要的网站。后来谷歌承接它成为新的驱动力，也是一波一波互联网浪潮的开端。在国内，新浪、搜狐、百度、3721都和搜索有各种关联。就在这几天，曾经的3721创始人周鸿祎宣布重归搜索，360搜索引擎再次上线，延续他未竟的梦想，也引发了业内一阵小小的波澜。搜索一直是我们所经历的互联网最重要的内容之一，与搜索相关的事件也不止一次引发巨大的争议，从3721到百度到谷歌，都是如此。因为我们已经知道搜索引擎是互联网借以传播知识和观点的最重要渠道，就像过去的纸张和书籍。如果有人因为各种商业利益在课本里做手脚，把黑的说成白的，那公众当然不会容忍。

但是，他们是怎么动手脚的？是怎么样把黑的变成白的，把假的变成真的？曾经饱受诟病的搜索引擎竞价排名机制究竟是怎么实施的，这其实是个有趣的话题。想要了解这个，我们需要从搜索引擎的技术原理说起。

简单来说，虽然搜索引擎是非常复杂的技术，但是其基本原理并不复杂，从过程上来说基本技术包括抓取、索引、排序等3个步骤。在建立之初，搜索引擎首先会派出一种被称



搜索引擎一直与互联网驱动力密切相关

作“蜘蛛”或者是“机器人”的软件，根据一定规则扫描存在于互联网上的网站，并沿着网页上的链接从一个网页到另一个网页，从一个网站到另一个网站。为保证采集的资料最新，它还会回访已抓取过的网页。然后是建立索引，由分析索引系统程序对收集回来的网页进行分析，提取相关网页信息，包括网页所在URL、编码类型、页面内容包含的所有关键词、关键词位置、生成时间、大小、与其它网页的链接关系等，根据一定的相关度算法进行大量复杂计算，得到每一个网页中每一个关键词的相关度（或重要性），然后用这些相关信息建立网页索引数据库。这是用户在得到最终的展示结果之前，服务器端庞大的数据搜集和准备过程。第三步是排序，当用户输入关键词搜索后，由搜索系统程序从网页索引数据库中找到符合该关键词的所有相关网页。因为所有相关网页针对该关键词的相关度早已算好，所以只需按照现成的相关度数值排序，相关度越高，排名越靠前。然后由检索器将搜索结果的链接地址和页面内容摘要等内容组织起来，返回给用户。这个过程听起来有些繁琐，但其实和我们平时整理自己的书架没什么不同，先买书，再根据自己的习惯分类排序，这样当我们需要找某一本书的时候，比如《三国演义》就可以直接到“中文、历史、名著”的栏目下找到。我们所厌恶的竞价排名机制，主要是对搜索的最后一步“排序”进行了源自于商业利益的干预，这样我们在需要读《三国演义》的时候，找到的可能却是一本《水煮三国》之类的图书，并且还可能真的把它当做需要的书认真阅读了。对于原本不知道《三国演义》是什么的人来说，这个影响可能是终身的，所以我们才这样厌恶这个机制。因为一己之私而影响人的求知，这远比赚了不应该赚的钱来得可恶。

但是就搜索引擎本身来说，可能大多数人都没有意识到，搜索引擎从诞生至今也在逐渐演化。这种演化的重要性其实远远超过了公众对于竞价排名机制的关注，毕竟竞价排名干预的只是排序这一步骤，对于搜索引擎这个互联网的驱动核心来说，这种演化正昭示着一个更加多变的未来。十年之前，我们搜索一个东西得到的结果看起来可能和今天的完全不一样。搜索结果也许只是一个网页链接，没有更多的分类和索引展示。而今天我们得到的搜索结果的内容是非常丰富的，包括网页链接，相应的图片、视频、地图、音乐等各种各样的内容。这其中固然有互联网自身提供的内容越来越复杂的原因，但另一个角度上来说，搜索引擎的功能不断完善，可以为用户呈现互联网的更多细节，这也是一个重要因素。所以需要指出的第一个变化就是现在的搜索内容更加丰富，即所谓“复合型搜索”。第二个变化是快速回答，也就是在输入搜索内容之后直接能够得到答案。比如在谷歌上搜索“北京天气”或者是某一个航班号，搜索引擎可以直接给出所需要的答案，而并不是链接到一系列无关的网页上。第三个变化，也是最有趣的一个变化是在用户体验方面。比如“Google Instant”（国内亦被译为“Google即搜即得联想功能”），在用户输入搜索请求时，下边就会有一些建议。比如输入一个字，就可能有一系列的建议你可能会搜索哪些词。最关键的是除了给出搜索建议之外，当你改变输入的文字时，搜索结果也是实时变化。此外，现在大家可以通过语音或者图片的方式来进行搜索，这也是过去所没有的，是用户体验的一个很大的变化。事实上，用户键入一个简单的请求并得到答案，这个过程中技术人员所做出的努力远远超出了一般人的想象，只是公众平时不会花心思去关心而已。所以我们需要关注的不仅仅是搜索的结果，更要关注搜索行为的本身是怎么运行的。



“Google Instant”在国内被译作“Google即搜即得联想功能”，你可以在Google的搜索设置中开启该选项。注意该功能要求电脑与服务器之间有“足够”的连接速度，可能是由于连接上的原因，目前笔者尚无法在电脑上使用该功能。



百度竞价排名推广的官方说明。但最令用户反感的并不是明确展示为推广的部分，夹藏在正常搜索结果中的“隐性推广”条目才真正令人烦不胜烦。

如前所述，在搜索行为发生之前，搜索引擎会预先去拜访大量的网站，并把这些网页的部分信息预先存储在自己的服务器上，这样，当用户搜索的时候，其实是在搜索引擎自己的服务器中进行查询，就像我们在自己的电脑中查询文件一样。所以搜索中最重要的实际是“建立索引”，由搜索机器人不分昼夜地扫描或者搜索几十亿的网页，根据内容建立索

引，好像是每本书的目录，只是这本书异常庞大。这么庞大的一个目录库不可能放在一个计算机上，需要分成很多部分放在其他计算机上，然后把它复制到各地的数据中心里，这样无论用户走到哪里都可以在全球各地完成搜索的任务。当用户提交搜索请求之后，搜索请求依据具体的地理位置会发送到搜索服务商在各地不同的数据中心。以应用最广泛的谷歌为例，平均来讲，每个搜索请求往返于电脑和数据中心的单程距离是750英里。数据中心接到搜索请求之后，把它散发到存有不同索引的计算机上。然后将用户提交的搜索请求同目录进行匹配，找到正确的文件或是网页。在众多的网页或者文件中挑选相关性最高而且是最新的数据和结果，并根据结果的属性和几百个指标进行排名，最终呈现给用户。而这个过程实际上是在不到一秒钟的时间内完成的。

对于用户来说，技术的最关键部分在于这个排名，因为人的惰性，往往只对内容的第一页，或者每页最上面的结果感兴趣，因此谁排在前面不仅仅对用户很重要，对搜索服务提供商也很重要。通常来说，搜索服务提供商需要给用户呈现相关度最高和质量最高的搜索结果和文件。这里面也有一些衡量的因素，比如会考量提交的关键词在文件中出现的频率、出现的地方等等，如果它出现在标题中，这就比它出现在文章的第十行或者更靠后的地方更重要。另外，还要参考其他的网页对这份文件的重视程度，如其他网页对于这个网页引用的程度、频率和量有多高，引用的量越高，这个网页的排名就越靠前，这个网页的质量就越高或者越重要。这有点像如今的高校以SCI论文数量来评估学校实力一样。放在搜索引擎来说，这就是传说中的“算法”，说起来很神秘，但其实思路就是这样。

对于算法来说，在为用户提供最相关的结果时，还有很多其他指标需要考虑，如果用户查医学方面或者某个疾病的问题，可能最重视的是结果的权威性，而不是某一个博客里谈到这种疾病，在这样的搜索情况下，网页权威性的权重是最高的。另外还要看用户所在的位置，比如在北京搜索一家餐馆，上海的餐馆对用户来说就毫无意义。还有一方面是信息的新鲜度或者它是否及时的新闻。例如要搜索奥运会，大家想得到的信息肯定是和伦敦奥运会相关的一些搜索结果，而不是过去一些陈旧的奥运会信息。例如谷歌近期所做的一个重大的调整就是在新鲜度算法上，以给用户得到更新最及时的一些信息，这也为用户提供了更好的搜索体验。比如在日本海啸发生的前一天如果输入“海啸”这个字，可能得到的结果就是一般性的，比如什么是海啸，海啸发生的原因是什么，过去有什么样的历史情况等。但在海啸发生之后的一天搜索“海啸”的话，所得到的全部都是日本海啸最新的信息和新闻。所以，对于一个用户的搜索请求来说，搜索引擎算法在背后考虑的因素更多，包括这个用户是谁，其本身的一些信息比如位置、时间点等，这些都是需要考虑的因素。当然如果考虑商业利益影响，这个在算法上也是很容易体现的，那就是被公众抨击最多的竞价排名机制了。

但需要说明的是，算法并不是一成不变的，它从应用开始就在不断进行改善，实时更新。工程师每天都在查看和思考还有什么地方可以改进，比如新的衡量标准或指标，这些改进的影响必须反复验证。首先应对这些新的构思做必要性评估，会在搜索服务提供商内部和数据中心的某一部分做一些小规模的试验。小规模试验是对比性的试验，针对一些搜索请求做两组结果进行对比。一种是使用目前普通的搜索方法做基本组。另外一组是对比组，使用新的构思所得出来的搜索结果。在进行对比评估之后，改进是否应用才会得到确定。就这样，搜索引擎从我们最初所看到的那个简单的结果，一步一步走到了现在花样繁多的那个页面。

搜索应该是什么样

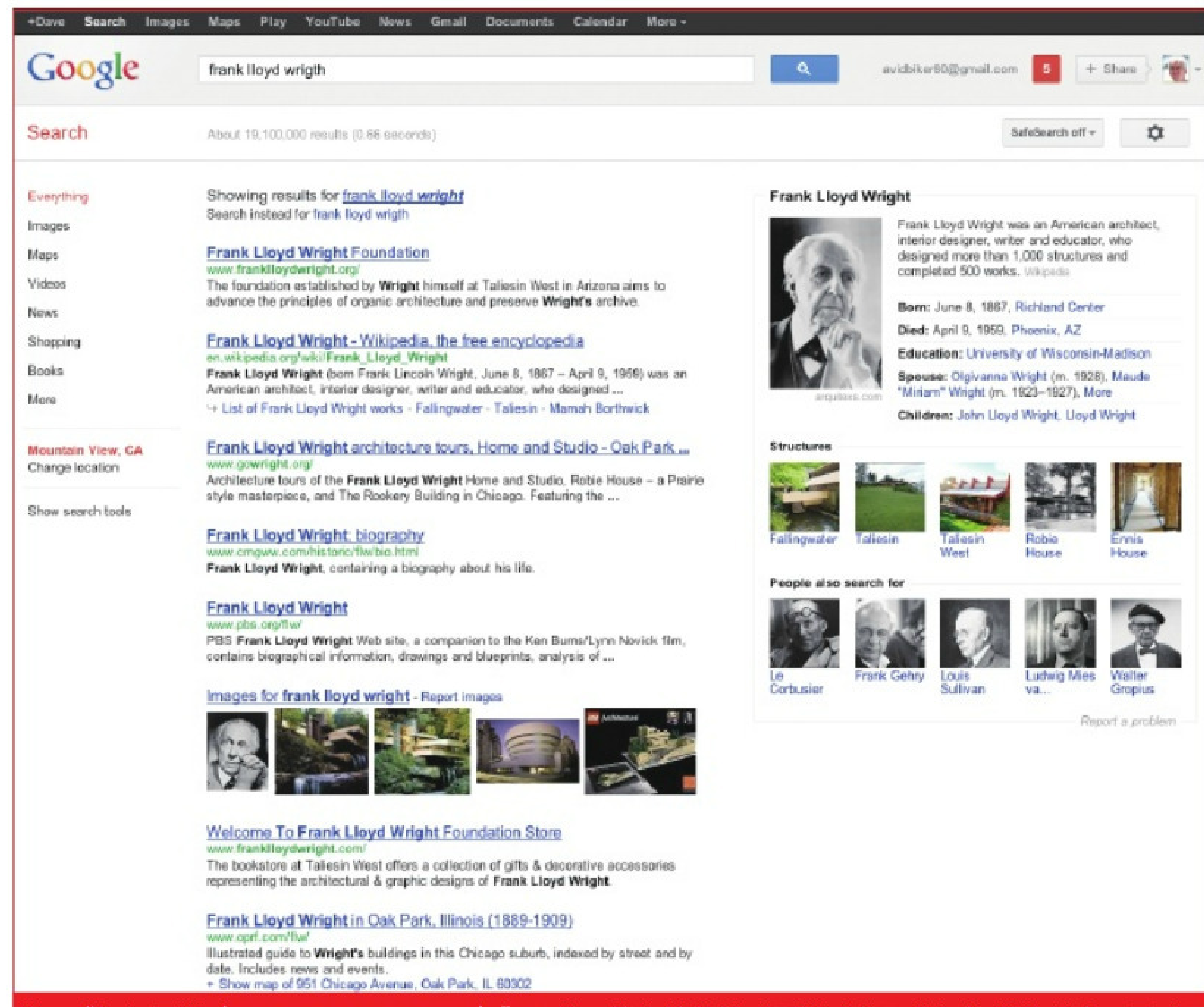
搜索是怎样的一个过程，现在大家应该已经有了大致的了解。但搜索应该就是这样么？它既然不是一成不变，那么它现在正在发生什么变化，这其实很重要。了解搜索引擎的思想核心是了解技术改变世界的动力方向。对于这个问题，本刊记者经过联系，采访了互联网工程师，谷歌高级副总裁阿米特·辛格哈尔（Amit Singhal），他结合谷歌目前正在进行的一些技术改革，向本刊记者畅谈了他所认为的搜索引擎发展方向。从名字上看我们就知道他是一个印度裔，事实上如果各位能面对面见到他，会发现他就像《生活大爆炸》里的Raj一样有趣。

“搜索应该是什么样，这个问题不好说，事实上作为搜索引擎的提供者，我们只是希望帮助人类了解这个世界，了解他们喜爱的事物，但我们也不能对用户说世界应该是什么样，我们只能展示给用户，由他们自己判断和选择。如果仅仅从技术上来说，搜索引擎的完美状态是有一个预期的，虽然这个预期也在不断调整。我们需要打造属于未来的人工智能技术，而我们正在循序渐进，从微小的进步到大的改进直



谷歌高级副总裁阿米特·辛格哈尔（Amit Singhal）对本刊记者提出的问题给出了专业的答案

至走向巨大飞跃。为了让谷歌搜索适用于所有语言和国家，我们在过去的十年间一直在推动科学的进步，致力于为全球用户提供最全面的搜索结果。为了达到这个目标，我们必须



使用“知识图谱（Knowledge Graph）”，将可能直接从搜索引擎中获取你想知道的答案。图中网页的右侧直接显示了所搜索人名的简单档案及相关图片。

针对各种不同的语言，做不计其数的试验。仅在去年我们就进行了58，000个试验，这些都是我们在构建‘理想的搜索引擎’之路上的微小进步。

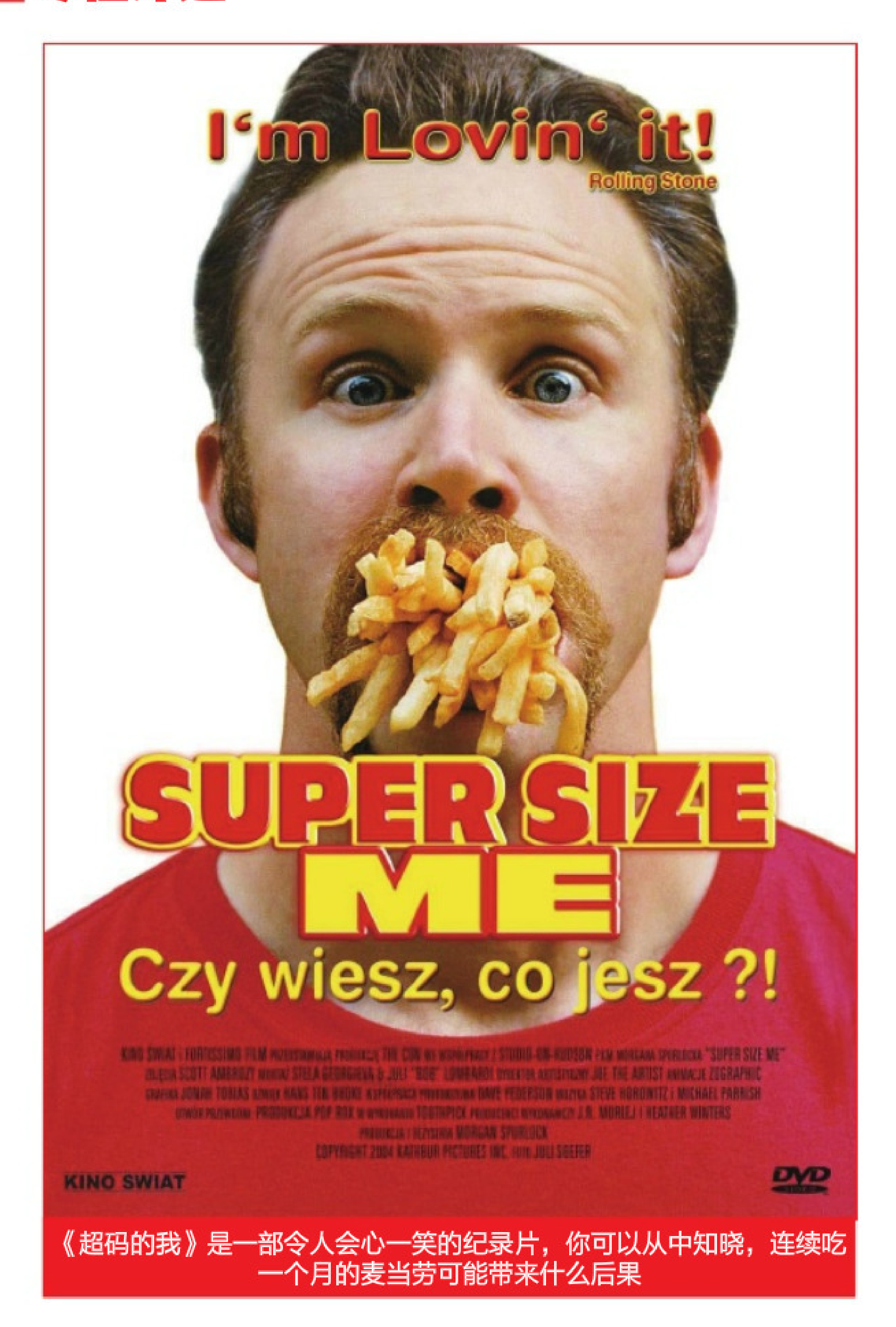
多年来，搜索都是字符串的匹配。比如，KEY这个单词是个由3 个字母组成的字符串。计算机擅于将文件中的一系列字母或字符串进行匹配。过去几年中，我们已经在此领域取得了重大进步并让搜索由字符串匹配上升到语义理解。我们还做到了拼写检查功能，以保证让用户在没有键入正确的关键词的情况下也可以查找到自己想要的信息。但是在探索的过程中，我们越来越认识到信息不应该是孤立的，而应该是有联系的，立体的。就像你说到一个家庭，想到的不仅仅是家里的父母和兄弟姐妹，还会有姑姑舅舅表兄弟姐妹等等。家族才是家庭的真正含义，对于信息也是如此。所以目前我们正在尝试筹建知识图谱（Knowledge Graph）。这个搜索结果服务有些类似于维基百科，但不简单等同于维基百科。我们的思路在于，知识图谱的目标在于准确解读现实世界，而不仅仅提供网页链接。通过庞大的知识图谱，可提供关于国家、城市、篮球队、摩天大楼、灯塔等任何事物的信息，以及不同事物之间的属性和它们之间的关系。这是计算机首次通过搜索引擎理解现实世界中的实体，为用户提供最想要的信息，而非简单的字符串匹配。构建知识图谱就如同创作一首信息与人类世界的交响曲。我们在今年的五月份推出知识图谱，并且其更新非常频繁，我们正在逐渐丰富它。

用知识图谱可以做什么呢？以搜索“Kings”为例。一旦我们将知识图谱整合到搜索中，页面右侧会显示出与“Kings”所表达的意思相关的3个事实——洛杉矶国王曲棍球队、NBA萨克拉门托国王篮球队，还有就是kings，真正的国王。人们可以点击查找具体内容，实际上也通过点击完成了与搜索引擎的对话（类似于“你是指篮球还是曲棍球”这样的问题）。它告诉谷歌你在搜索什么：我们可以基于你的第一次搜索请求回答你的下一个搜索请求。这样信息之间就一步一步建立了联系，互联网会记住人的知识联系思路，学会将这些知识组合起来，像一个真正的老师一样告诉用户这些知识的全部。需要说明的是，我们提供的关于人的信息是会根据实际情况变化的，比如，根据他们的身份、职业，是像LadyGAGA这样的歌手，还是宇航员等。知识图谱显示的信息是灵活的，并基于全球用户过去的搜索请求中问到的内容而定，即提供给用户他们想知道的信息。在教育上这一点叫‘因材施教’。总的来说，知识图谱可以帮助用户更加深入地挖掘感兴趣的话题，让搜索更有深度和广度。当然目前它还很初级，远远未达到那种理想的程度，但这终究是一个开始，我们正运用网络用户的集体智慧来改进搜索结果。通过‘报告问题’的方式收集用户反馈。现在，知识图谱在台式机、手机、平板电脑上均可使用。这一功能可以在世界上所有英语国家使用，而且我们还在努力让它超越英语的界限，把它呈现给更多的用户。如果中国的用户懂英文的话可以到英文引擎下去体验，我们很希望得到来自中国用户的建议。相信你一定要问什么时候能有中文的服务，我们也在进行努力，但不同语言之间的差异不仅仅是语言，更在于其中所蕴含的文化，每一种语言都是独特的，其中蕴含的文化即使对于一个人来说都需要很久才能完全掌握，所以如何适应博大精深的中国文化，这不仅仅对谷歌，对于任何一个搜索服务提供商来说，都是一个巨大的挑战。

搜索向何处去

那么现在你一定想问我，理想的搜索应该是什么样的？我只能回答你，他应该就像你身边的老师和父亲那样，告诉适合你知道的一切知识。它不会无所不谈，它不告诉你的那些东西是基于一个人性的基本判断，就像任何一个父亲不会告诉他的孩子关于暴力和仇恨相关的知识。简单说就是知识的提供者要有人性，是所有互联网科学家所追求的终极目标——人工智能。要做到这一点很难，但我们不能不为之付出努力。”

人工智能，这个词往往只在科幻小说中出现，也许有人会担心，当小说中描述的现实一旦出现，会带来什么呢？



《超码的我》是一部令人会心一笑的纪录片，你可以从中知晓，连续吃一个月的麦当劳可能带来什么后果

会有天网和审判日么？很难说，如果我们不是以一台机器，而是一个人的标准去判断，那么一个人的发展方向是难以预测的。如何引导一个孩子成为天使而不是成为恶魔，这应该是互联网用户一起努力帮助的事情。就像我们所有人在成长过程中，需要向师长和身边的人学习，才会向着造福社会的方向发展。因为一个人可能成为希特勒就干脆在幼年先杀了他，这不是人处理事情的方式。

知识图谱的出现会是搜索引擎发展出人工智能的关键性步骤么？现在还无从判断。但从谷歌的行为上，我们已经清楚了搜索引擎所应有的未来，就是给机器赋予人性，那些渊博、宽容、温暖等人类应有的美德。当然现在的技术发展还是初始阶段，搜索引擎目前连渊博都称不上，它只是拥有庞杂的信息量而已，但如何建立起规整有序的立体知识库，现在还没有搜索引擎敢说能做到，更不要说渊博和宽容了。对于知识图谱这个谷歌寄予厚望的新项目来说，未来它会引导搜索引擎和用户向着哪个方向发展呢？对于这个问题，辛格哈尔先生回答：

“接下来，我们希望能够提取信息，并使其更容易消化，便于你更加迅速地决定如何使用该信息。我们已经通过‘快速回答’来尝试这样做。如果你询问谷歌类似‘帝国大厦多高？’的问题，谷歌将提供搜索结果页面上的最佳猜测答案，将用户链接到该知识点。在未来下一步，你问谷歌一个问题，谷歌会直接提供答案，而不只是仅仅给你相关的链接。再远一点，谷歌就要开始启发你的联想，鼓励你自己思考，顺藤摸瓜寻找更多的答案，就像你的大学老师所做的那样。当然了，目前搜索还远远达不到我们期待的发展水平。现有的搜索技术无法处理‘带有防虫喷雾的蚊帐是不是比不带防虫喷雾的蚊帐更有效？’这样的问题。如果从未有人问过一模一样的问题，那么就得不到理想的答案。因为这类问题的回答不仅仅要求编写这些信息——而且需要现实世界的‘实体’知识，以及它们的相互关联性。这就是所谓的智慧引擎，也就是具有人工智能的搜索引擎。这意味着我们的系统需要理解用户的需求，然后进行综合整理，再以用户需要的方式，准确地呈现出有用的信息。我们需要超越网页上的文字，真正地了解人们的搜索意图，地点和事物——以及它们之间的相互联系。人类的大脑天生就能处理这些，但对于电脑，这就涉及到人工智能的问题。这是一项具有挑战性的工作，而且这项工作早已启动了。在将数据转化成信息的过程中，我们取得了重大的进步，现在我们正朝知识引擎的方向大步迈进。为了解释搜索的未来，解释搜索从数据到信息，到知识，到智慧的发展过程，我举两个例子。

先拿巨无霸汉堡为例，如果你想了解一个麦当劳的巨无霸套餐，谷歌搜索可以提供一些数据说明巨无霸里面含有多少脂肪。但这只是数据而已，你无法理解这些数据到底意味什么。接着我们会给你一个营养图表，并告诉你这已经超过了每天的脂肪摄入量，如此一来，数据就被转化成知识了。有了这样一张表在脑海中，如果你看过美国导演摩根·斯普尔洛克的纪录片《超码的我》（Super Size Me），就会意识到假设自己每天都吃这样的一餐，对身体是非常有害的。由此，你变得更加有知识，有一天，你可能会非常聪明地选择多吃有益健康的蔬菜沙拉。再举个例子，如果搜索‘中国最深的十个湖’，你得祈求好运，希望已经有人在创建的网站上列出了这样一个排名；否则就需要做大量的挖掘和搜索才能将信息整理完全。目前的搜索引擎的智能程度还远没有那么高，理解不了关于湖的问题，比如明白‘湖’是什么意思（湖是有深度的水域）等，也无法把这些琐碎的信息整理成你所需要的有用的信息列表。但在未来，我们希望打造一款搜索引擎，它能够理解‘湖’这种事物，理解深度是湖的一个属性，当有人想知道‘中国十个最深的湖’时，它能理解他们其实想要的是一份有关湖的排名。如果我们能做到这些，我们就从单纯的信息——页面上的字符串，跨越到了现实世界中实际‘事物’的各种知识中。”

为了能够给我们提供知识，搜索引擎需要变得更加智慧。随着互联网的发展，内容越来越丰富，更具互动性，而这一切需要所有人付出努力而不仅仅是电脑工程师。因为互联网的智能终究来自于人类，人类教会它什么，它未来就可能成长成什么样。现在科学家们正努力朝着打造理想知识引擎的方向迈进，但是搜索的“圣杯”是对人类意图的真正理解。如果搜索引擎能够真正明白你的意思，它就能够即刻为你提供准确可靠的信息，甚至有时候是在用户完全还没意识到真正需要了解的知识之前。就像一个妈妈看到孩子长高了，也会给他买一双新鞋子。

这一天会到来么？我们拭目以待。

代号“Office 15”新一代微软Office产品全解析

■策划 本刊编辑部

北京时间7月17日凌晨，微软官方网站出现了一条令人兴奋的消息：微软公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）将于太平洋时间下午3点亲自主持网络直播发布会。有知情人士表示，微软公司将有重大新闻发布。一时间各家媒体的猜测风起云涌：微软收购诺基亚？微软收购雅虎？微软收购暴雪母公司？真相只有一个，鲍尔默用自信的演讲告诉全世界——新一代微软Office，诞生！



导读

现代化办公室 Office 2013预览版特性概览



■黑龙江 夏末
上 海 Picturepan2

2012年7月16日，微软在美国旧金山Metreon娱乐购物中心举行了一场产品发布会，首席执行官史蒂夫·鲍尔默自信地登上讲台，向全世界宣布了新一代Office套件。作为微软旗下的明星产品，Office在过去的一个财年贡献了约222亿美元的营业收入，超越了Windows系统。不过在如今云计算的时代，Google Docs与Google Drive的完美结合，苹果iWork与iCloud的紧密协作，以及金山WPS等其他产品在各平台的活跃表现，都在给微软带来前所未有的压力。姗姗来迟的微软是否有能力再次占得办公软件领域的绝对统治地位？新一代Office——这个被鲍尔默称为“最有野心”“有史以来最强大”的产品，能否符合你心中的预期呢？

Office 2013新特性

在此次发布会上，微软一再强调Office 2013不仅适合大型企业而且也适用于中小企业、学生及个人用户。Office会专注于“服务”的概念，通过与Windows 8、平板电脑和智能手机的结合，将Office带向前所未有的高度。Office 2013预览版包括Word、PowerPoint、OneNote、Outlook、Excel，以及Publisher和Access，在具体谈及它们之前，我们不妨大致了解一下新Office最大改变。

1. 为Windows 8优化

Office 2013与Windows 8将完美结合，一致、快速而又流畅的新界面，在保证鼠标键盘体验的同时兼顾触控和触笔，用户能在不同方式之间自然切换。此外，为了给移动平台创造良好的使用体验，微软对操作界面进行了大刀阔斧的修改，改进的Ribbon UI针对触控操作进行了全面优化。运行在Windows RT（ARM）的Office 2013也将拥有与桌面版几乎相同的功能。



Office 2013发布会现场

3. 社交化

新版Office中的社交功能无处不在，你可以在很多地方看到“人物卡”（People Card），上面记录着联系人的各项信息以及更新状态，通过关联Facebook、LinkedIn等网站实时查看提供的内容。新版Office集成了Skype和Yammer两款社交工具，你可以在使用Office的同时给好友发送消息、拨打网络视频电话，从而在企业中也能获得相对安全的私人社交网络。

2. 云服务

曾经只是作为网络硬盘的SkyDrive一直不被人们所重视，然而现在，新的Office 2013默认将文档存储至SkyDrive，PC、平板电脑和手机皆可随时访问。一旦开启Office，所有个性化设置、最近文件列表、模版、词典都将漫游，你可以在任何地方继续之前停下的工作。此外Office 2013还提供订阅式服务，微软称其为Office 365，下文会进行详细介绍。

4. 新场景

Office 2013提供了新的阅读模式、OneNote笔记体验以及PowerPoint演示模式，“Office Store”的插件商店也将提供功能丰富的小工具。

Word 2013

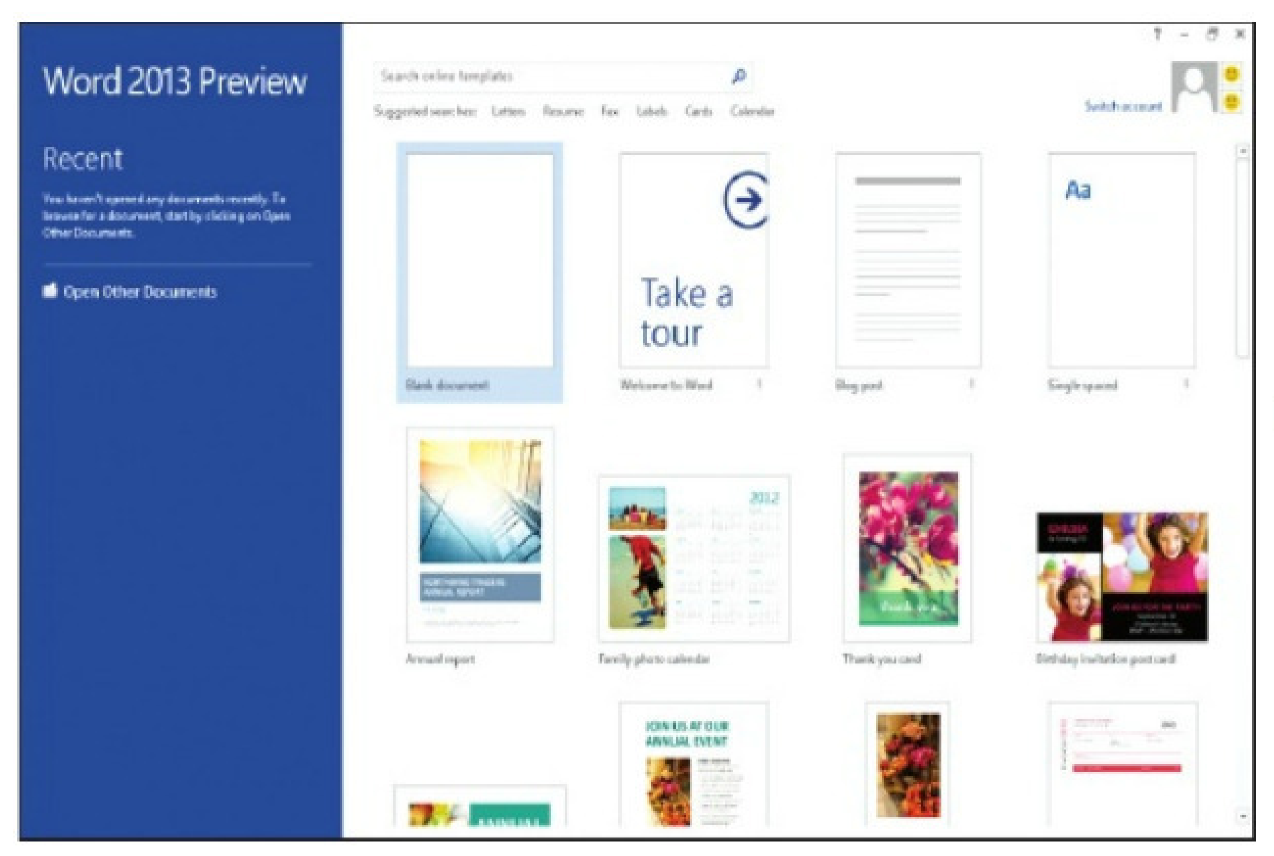


Office组件中的Word是我们最常使用的办公软件，从企业、学校再到个人，铺天盖地的DOC、DOCX文档几乎已经成为办公文档的标准。在国内各种办公自动化的认证中，大量关于Word的考试内容也证明了这款软件的重要地位。

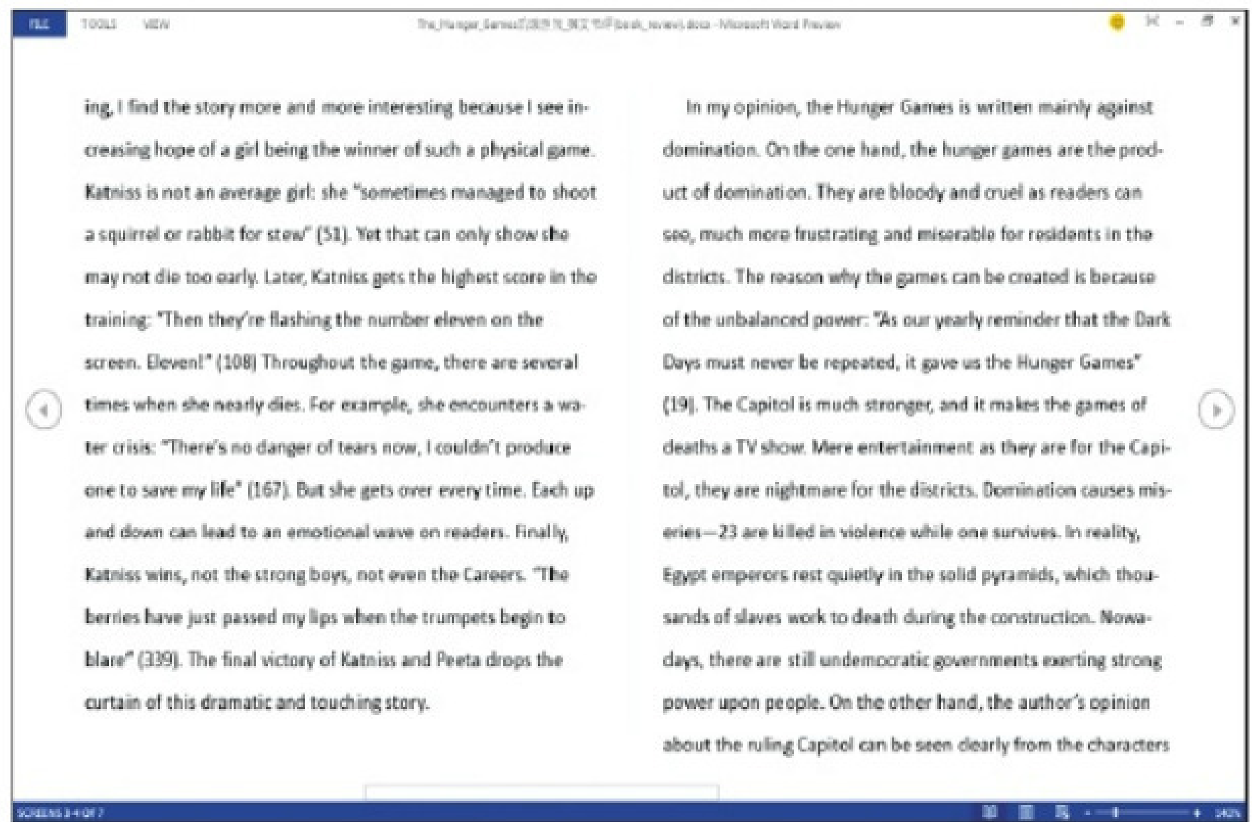
过去的几年里，Word 2007、2010都取得了相当不错销售业绩，可是在国内，它们始终没有超过前辈Word 2003的普及度。企业更换软件带来的成本提升或许是最主要的原因，但更多的压力或许来自竞争对手，即与轻量级、支持云存储的Google Docs相比，Word已显得越来越跟不上时代，其他平台同类软件的崛起也在动摇用户的忠实度。为了在Word 2013中彻底扭转局面，微软由内到外进行大幅调整，做出了令人心动的改变。

1. 视觉享受

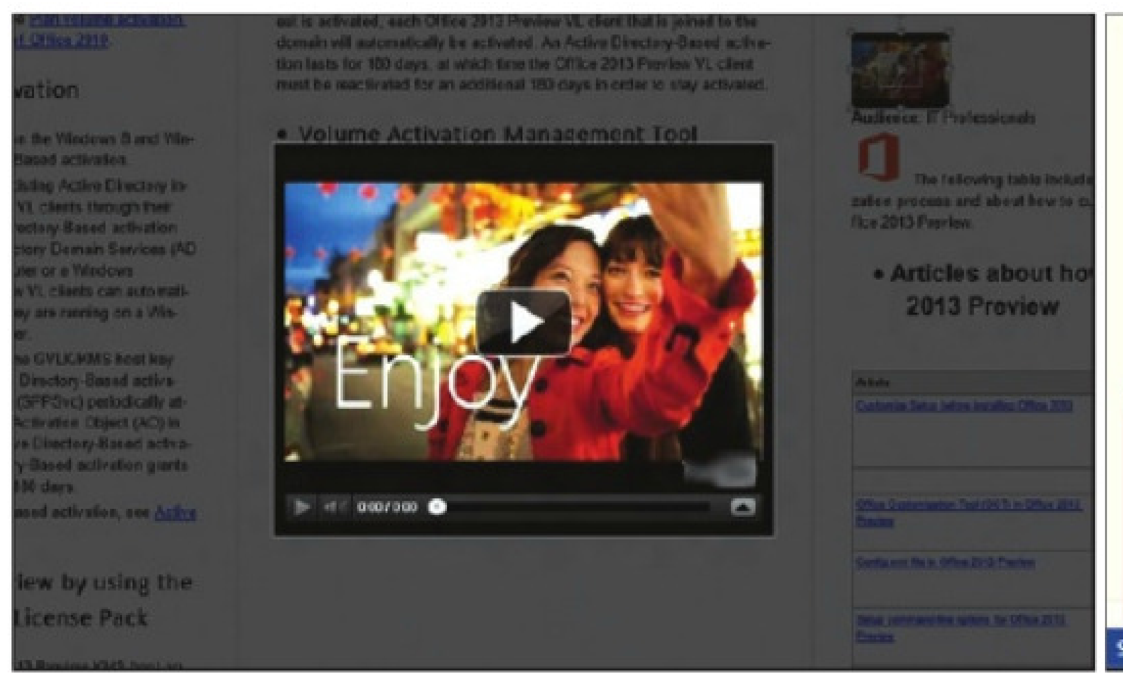
Word 2013有一件漂亮的外衣，它与Windows 8的Metro界面高度融合，将界面分割成多个棱角分明的部分。菜单设计更是追求节省屏幕空间，每项功能的位置、颜色都建立在简洁实用的基础上。乍一看还以为功能被精简了，实际当你需要的时候它们自然就会出现，而且安排的位置更为恰当。Word 2013让用户在视觉上会更轻松，也会减少使用时的困惑。

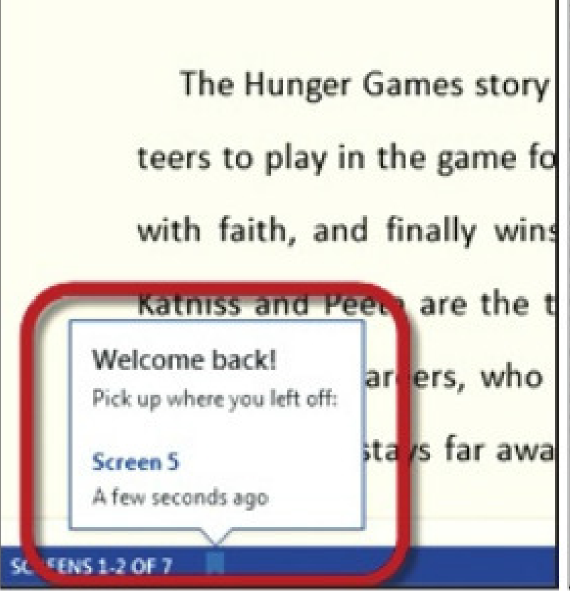


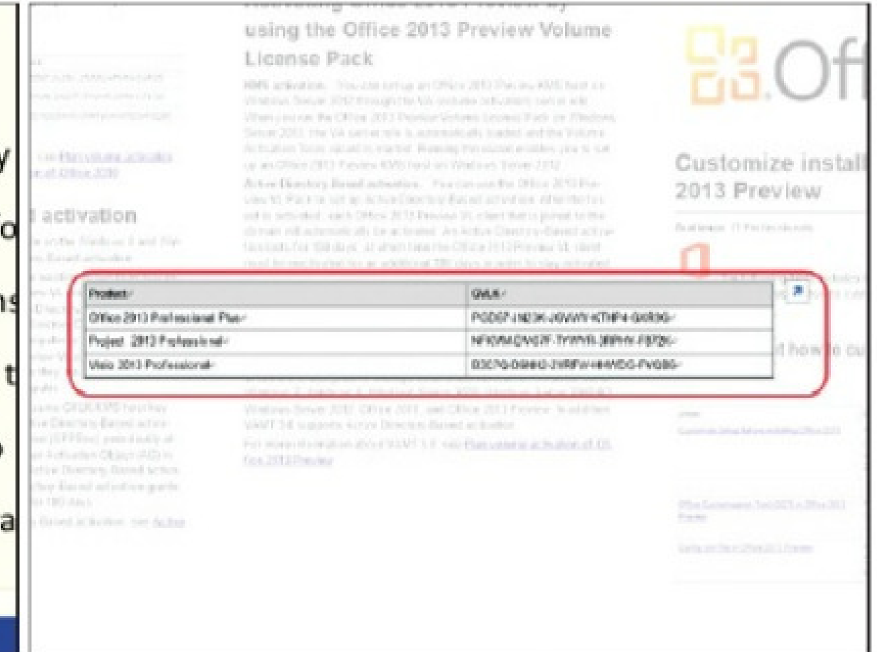
左：开始界面左侧“Recent”会显示最近打开过的文档，右键单击文件可选择“打开”“复制”“复制路径到剪切板”等操作，还可以把经常使用的文件“钉”（Pin）在该目录下。开始界面右侧是模版预览，可利用搜索栏联网下载海量精美模版，方便用户快速建立所需文档



右：选择“View→Read Mode”即可开启阅读模式。作为一项重要的新增特性，阅读模式尝试将传统阅读习惯和新科技产品相结合，让Word更具备文本阅读器的本领。观看时屏幕被分割为两栏，就像阅读纸质书籍的习惯一样。文字会根据当前的字体、窗口大小由程序自动调整，人在阅读时几乎不会看串行，不易产生视疲劳。另外也提供多个调整选项，满足个性化需求







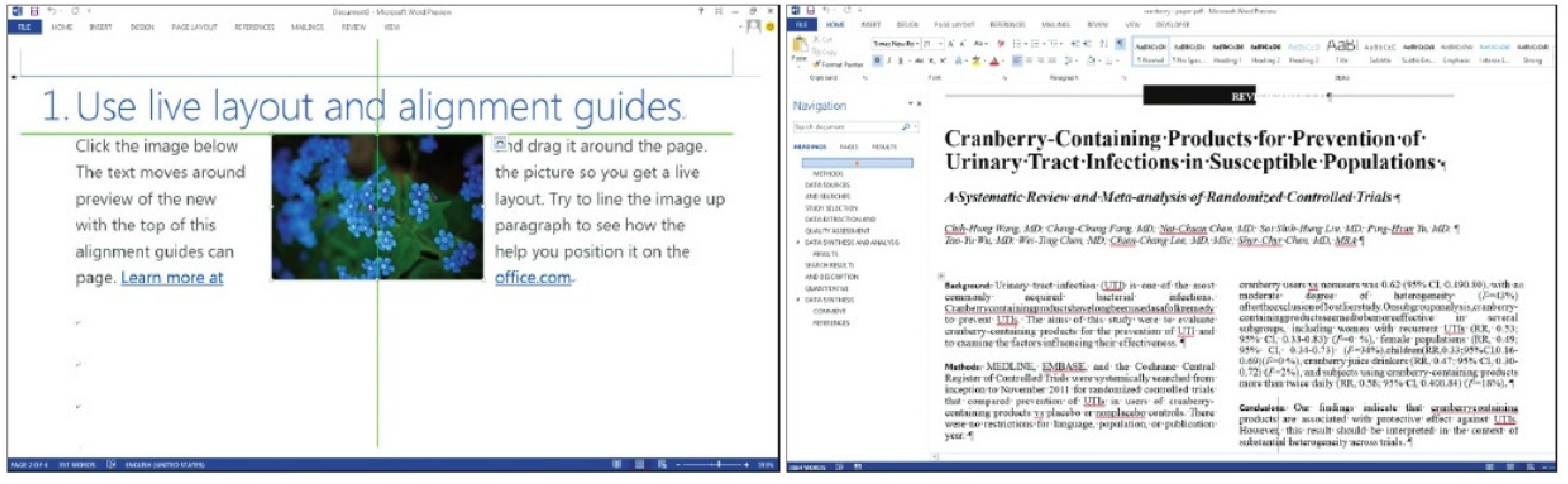
上左：Word 2013给予用户一种新的添加网络内容的便捷方法。在“Insert”菜单下，用户可插入互联网图片、视频或是来自SkyDrive的文件，例如可选择从Bing或Chip Art搜索，Word 2013会把选择要插入的内容直接下载到文档里。添加视频时，除了可以从Bing、YouTube搜索以外，还可以用HTML代码插入优酷、土豆等网站的视频

上中：Word 2013的“恢复阅读”功能允许用户下次打开文档时，自动返回到上次退出的地方继续阅读，即使在不同设备上甚至是手机端也可实现

上右：很少会有人在Word中插入大量高清图片，这是因为在阅读时用户无法方便、自由地放大查看，只能手动进行调整。现在，Word 2013的阅读模式针对这个问题进行了改进，图表、图像或者视频都可在点击后放大查看，这也是为移动平台而专门优化的贴心功能

2. 高效编辑

在文档撰写方面，Word 2013体现出了应有的便捷与人性化，每项改进都能显著提升工作效率，特别是“对齐参考线”和“实时布局”两大特性，可帮助用户处理复杂的图文混排文档。另外，可编辑PDF文档的功能也首次加入进来，省去了使用第三方软件的麻烦。

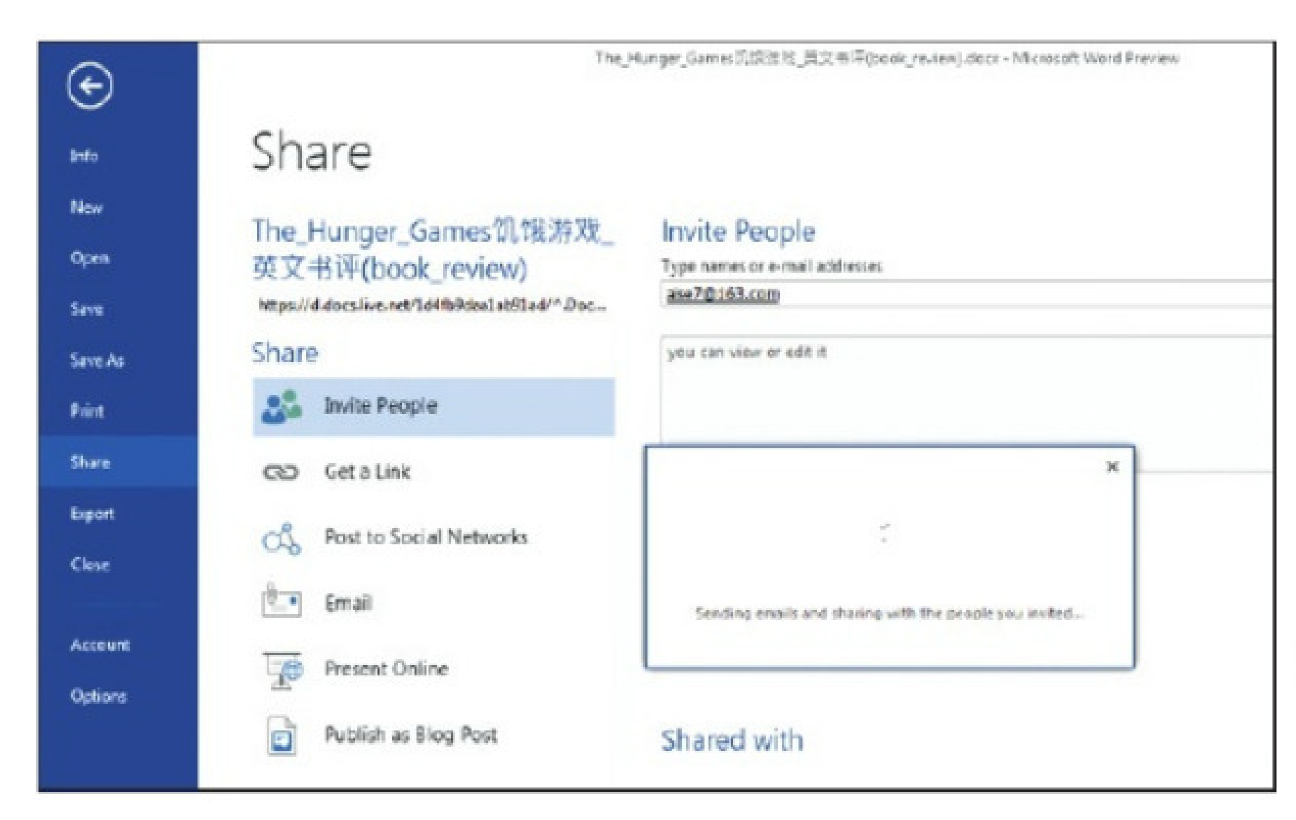


拖拽图片或视频等内容时，周围的文字会立即调整位置，快速流畅地完成实时重排版，移动过程中还会出现参考线辅助用户找到适合的位置，极大地方便平板电脑用户使用

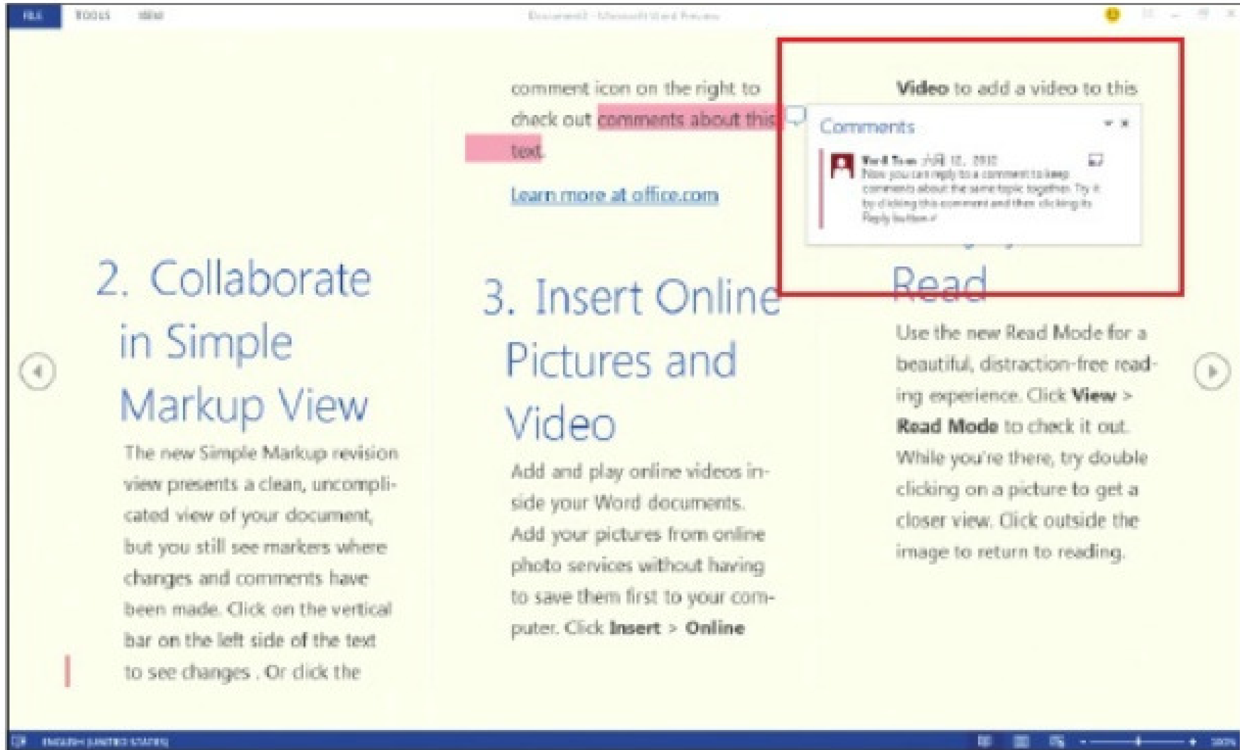
PDF编辑功能算是Word 2013最重大的改进之一，它能完整地保留PDF文件的内容与布局。不过并非所有的PDF文档都能在Word中进行编辑，例如用幻灯片转换成的PDF文件就不能对文字进行修改

3. 协作办公

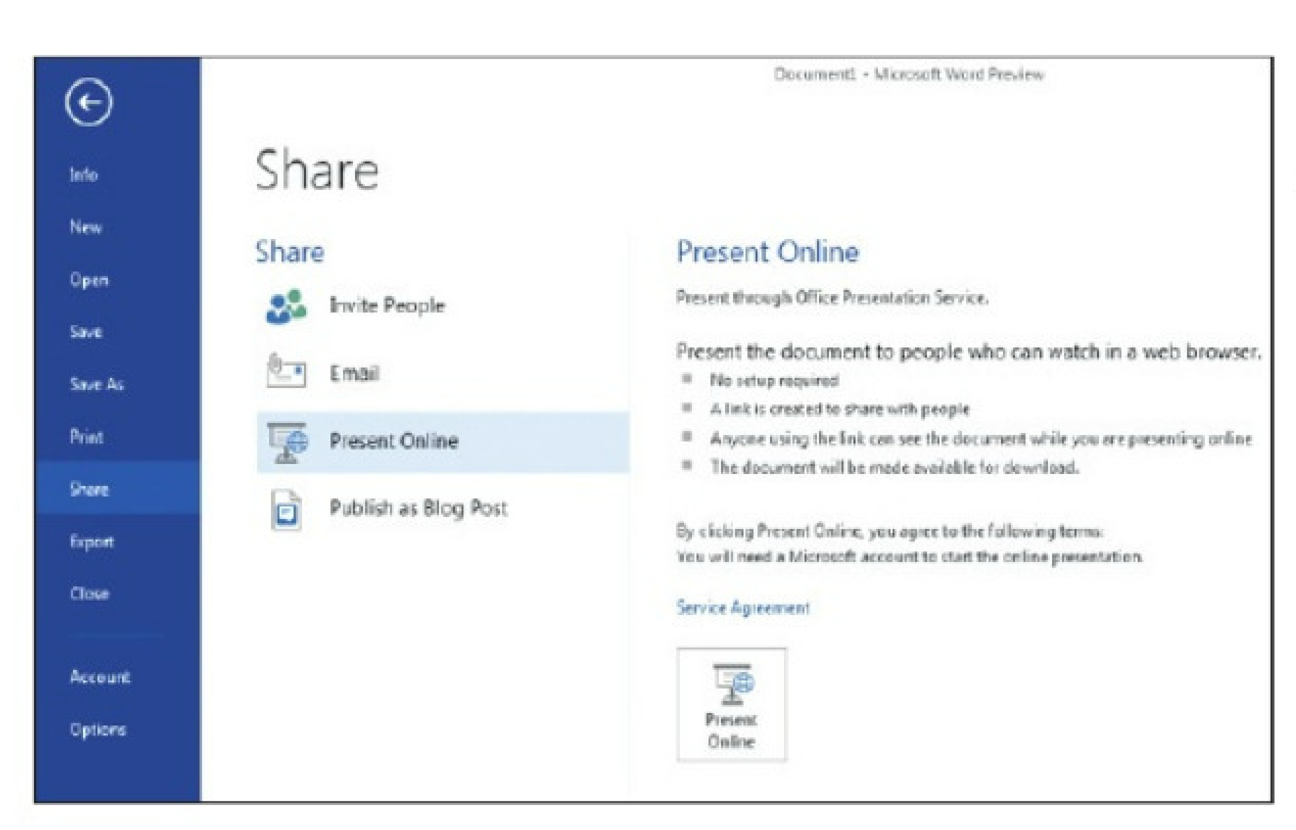
现代化办公在很多场合都需要集体合作，Word 2013降低了人与人之间协作处理文档的难度，用户可以通过邮箱邀请他人共同编辑文档，彼此之间的沟通也能通过回复留言的方式实现。即使对方没有安装Word软件，同样也可以在网页版的Office中修改。Word 2013还提供联机演示功能，对方可以使用浏览器随着演示者的操作一起阅读，双方画面随时保持同步。



左：选择“File→Share”功能即可进行协作办公，输入对方的Email地址并设定好编辑权限，文件将自动上传至SkyDrive。当对方收到邀请函后，可使用Office的在线模式修改文档，也可下载到本地用软件编辑。当一位用户正在编辑文档时，该文件就处于锁定状态，其他人即便有修改权限也必须等待对方完成后才能编辑



右：阅读文档时如有疑问或需要进行交流，可以随时添加注释。方法为选中内容后“鼠标右键→Comment”进行评论，之后会自动保存到云端。其他人阅读该文档时就可以看到所有留言人的姓名、发布时间等，点击头像还能进入“人物卡”查看更多信息



左：选择“File→Share→Present Online”即可进入联机演示，它的特点是对方无须安装任何Office组件，用浏览器打开特定的连接即可查看到演示者正在展示的Word文档，同时还可以下载或查看会议笔记。需要注意的是，本机进入联机演示后，将会时刻与服务器保持连接，确保观看者与演示者处在相同页面，所以流畅度会受网络状况影响

PowerPoint 2013



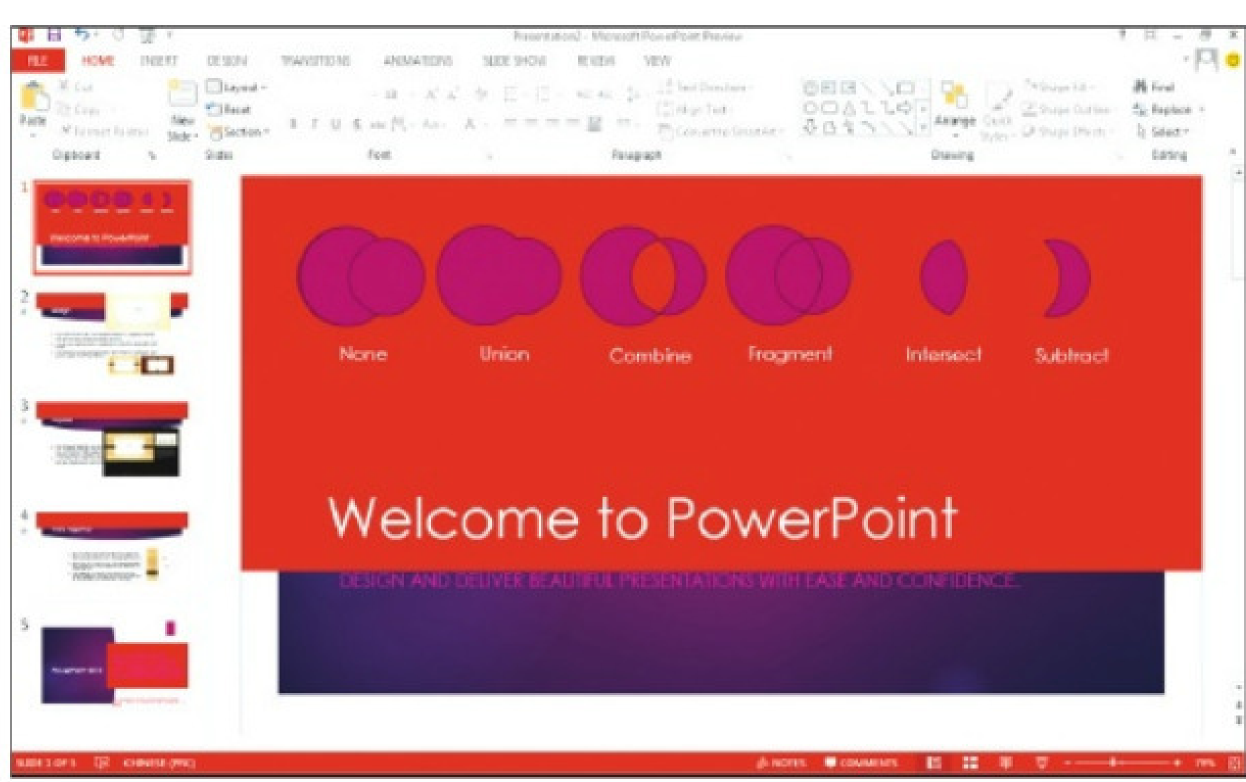
很多从事项目服务之类的朋友常常被迫与数不尽的幻灯片打交道，如何又快又好地制作“PPT”几乎是一项必备技能。微软赋予了PowerPoint 2013简洁易用的特点，全新的界面与多项设计上的优化，从最开始就能让用户感受到清新的气息，制作幻灯片会变得越来越简单！

1. 增强设计功能

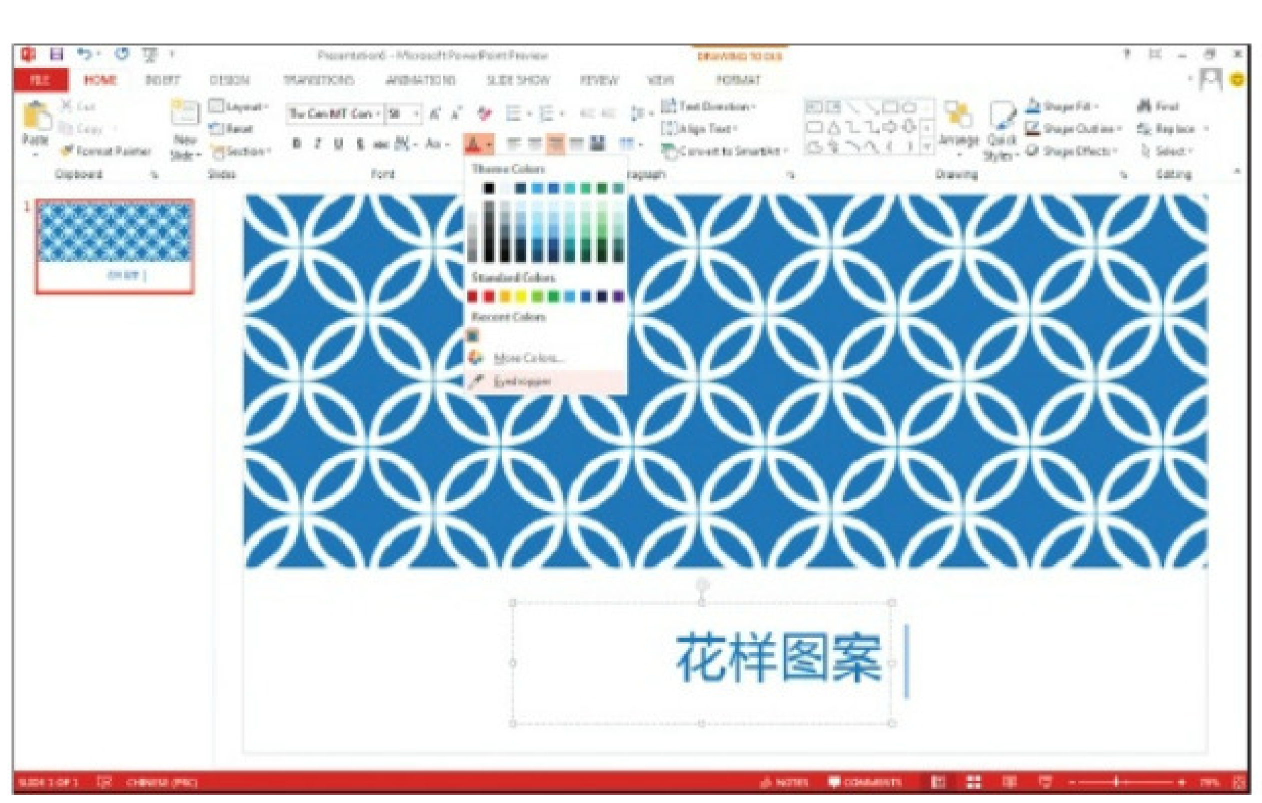
橙色是PowerPoint 2013的主色调，大量宽屏幕16:9模版的加入正是为符合主流显示设备而着想。设计方面的增强包括类似Word 2013中提供的对齐参考线，自定义图形还能够充分展示自己的设计风格。



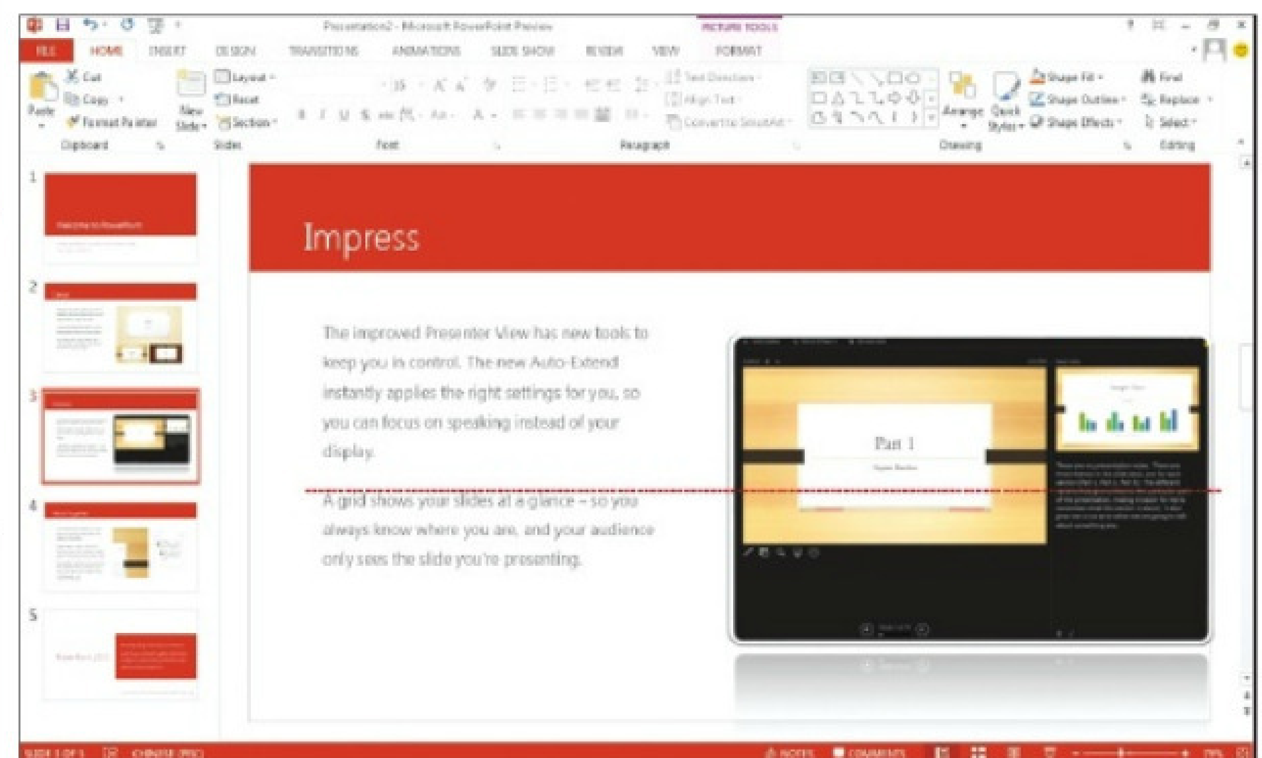
左：PowerPoint的模板提供了不同配色的变体，在下载模版前可以直接预览，找出适合自己的主题。此外也可以使用“主题变体”功能，在“Design→Variants”中可以找到当前主题支持的其他配色风格



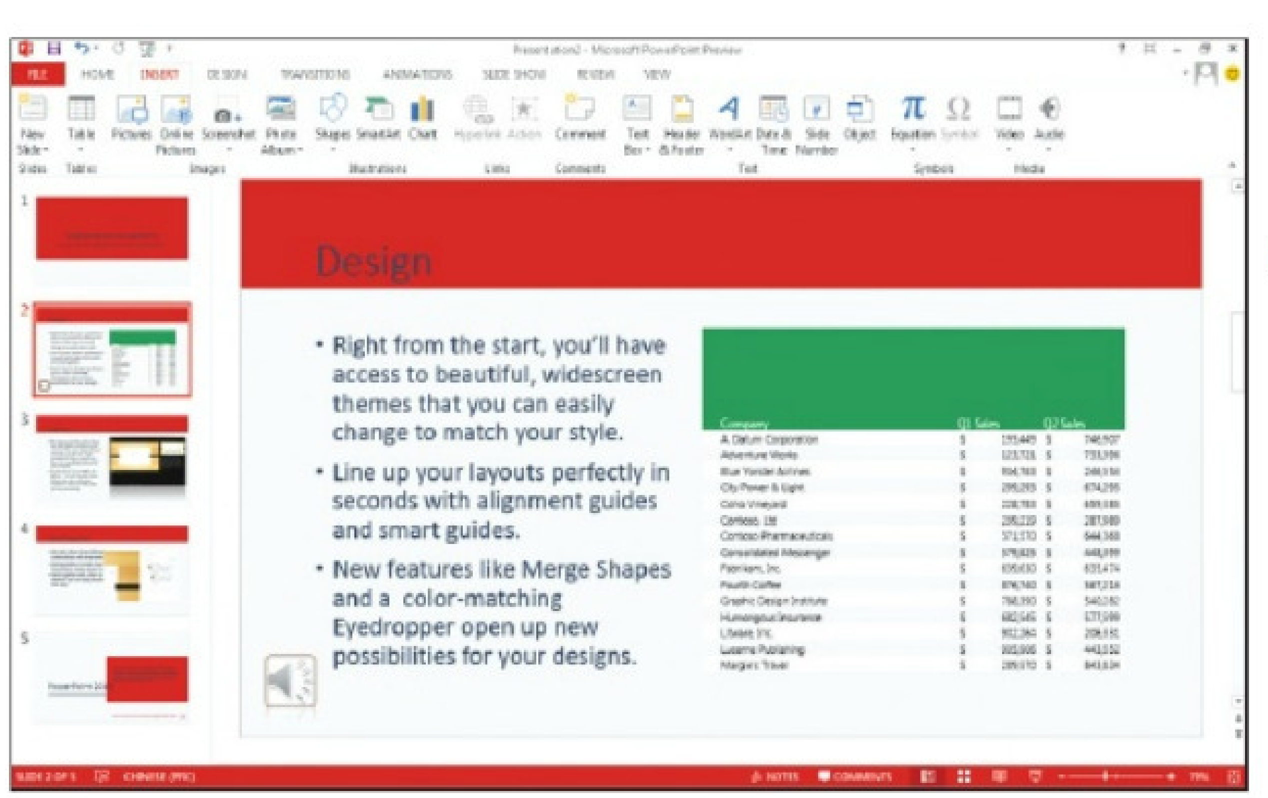
右：“合并形状”功能往往会有意想不到的出色效果。图中笔者演示了不同功能合并后的效果，你还可以用“Format→EditShape→EditPoints”功能自由改变图形的形状



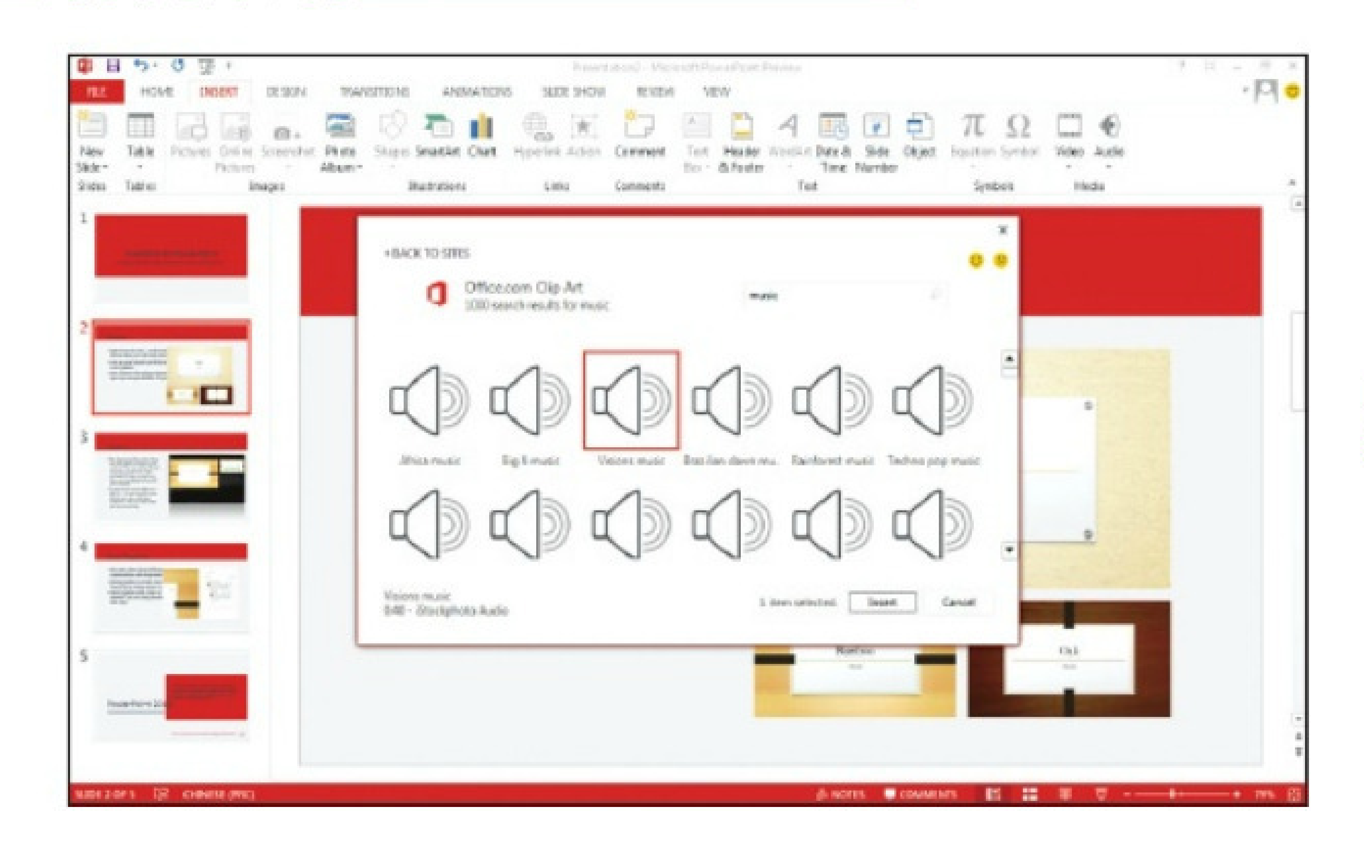
左：“Eyedropper”功能用来从图片中取色，可以将指定色彩应用到文字或其他图形上，使它们与整体风格相协调



右：对齐参考线可以帮助用户快速把不同元素排列整齐



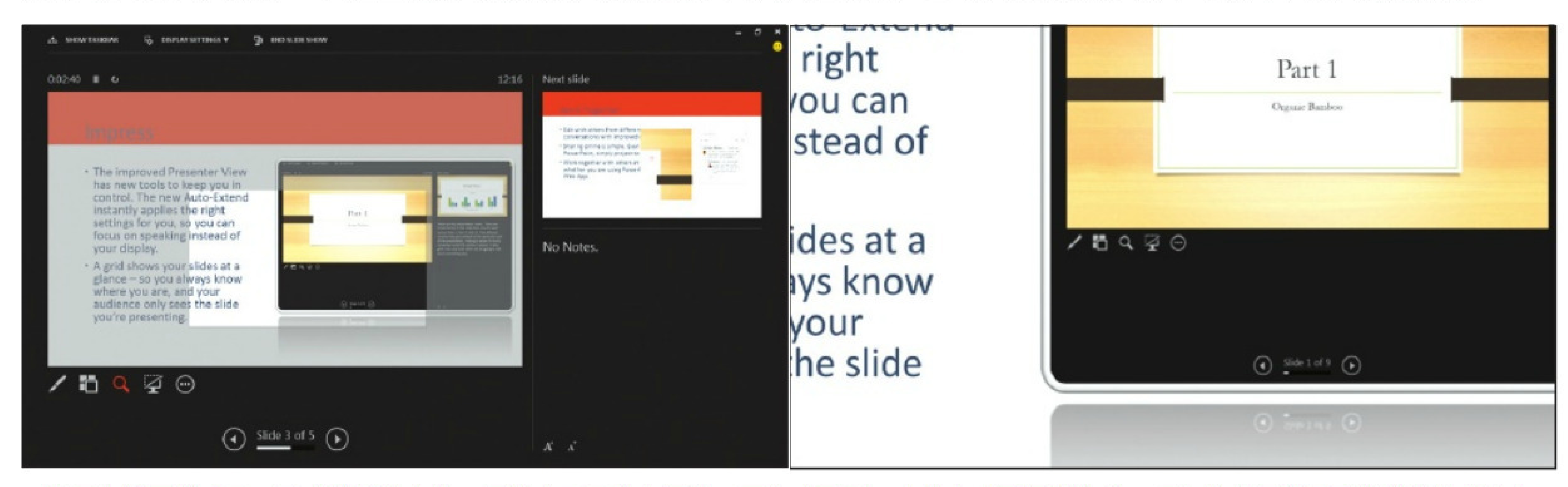
左：PowerPoint 2013能更好地支持图表，Excel中的内容可以直接插入到幻灯片中，不会丢失格式



左：支持从Office.com的媒体库中加入丰富的在线内容，可以插入视频、音频。而且音频文件支持跨幻灯片播放，或在演示过程中循环播放

2. 引人注目的演讲

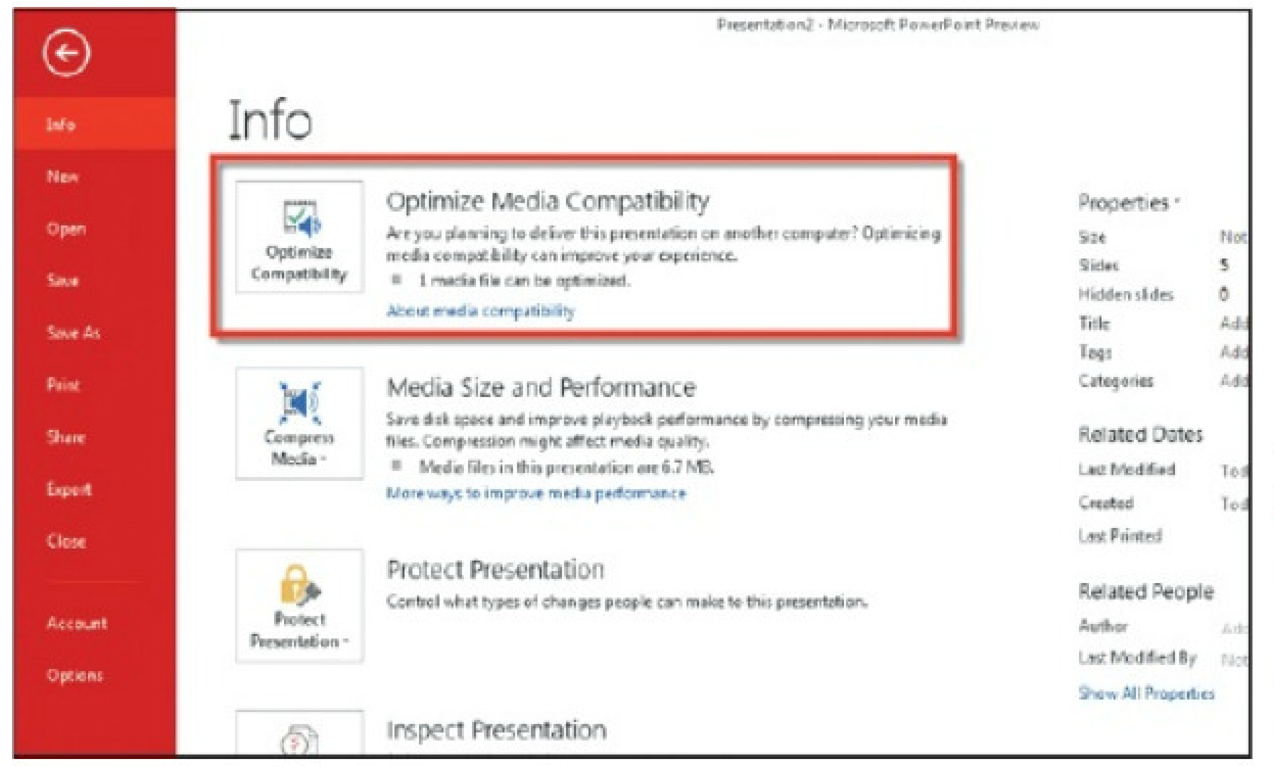
演示者视图（Presenter View）的改进可谓是PowerPoint 2013的重中之重，它可以帮助演示者保持文档的条理，使观者的注意力集中在投影上，同时在自己的笔记本电脑上直接查看备注和预览接下来要播放的内容，大大减轻了背稿的压力。播放幻灯片时，演示者可以在工具栏上调用常用功能，如指定放大幻灯片上的某一区域，方便讲解图片、表格等不易看清的内容。



演示者视图模式下，用户选择放大镜工具单击即可放大图片、图表或图形，字体也会平滑地放大。观众始终只能看到当前播放的幻灯片，而演示者能看到即将播放的内容

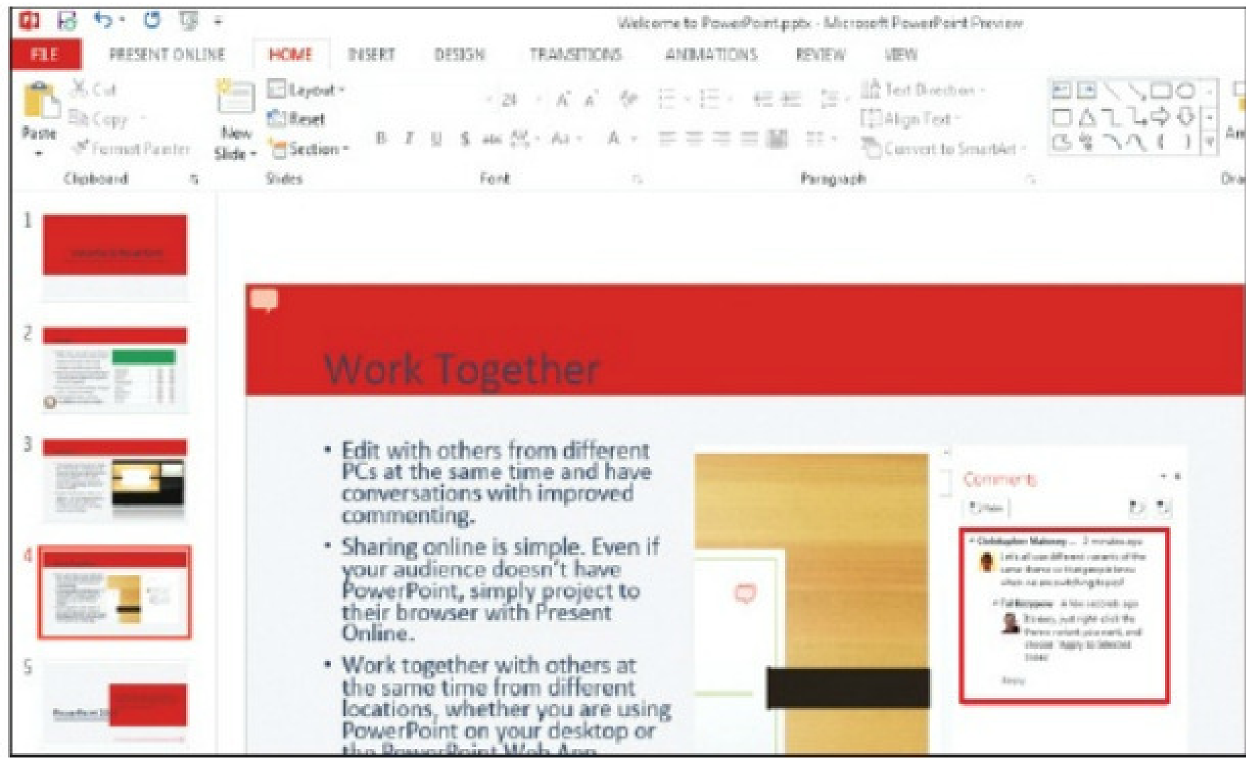
3. 协同工作

PowerPoint 2013的协作功能与Word 2013几乎一致，用户可以上传文件至SkyDrive，发送Email邀请他人共同编辑，或直接生成在线访问的链接。不同之处在于，PowerPoint 2013的Web版本无法播放演示文稿中的音视频数据。在联机演示时，如果想让观看者能正常播放音视频，需要先在“Info”菜单下选择“Optimize Compatibility”，待PowerPoint转换文件格式后再使用“File→Share→Present Online”上传。



左：在转换格式前，可以看到有多少个文件需要进行操作。另外也可以选择压缩文件，达到减少上传时间、优化播放速度的目的

右：可以在演示幻灯片的过程中添加注释、评论，修改后软件会提示上传到网络进行同步，这样任何人都能看到其他人在何时评论了什么，以及作了哪些回复

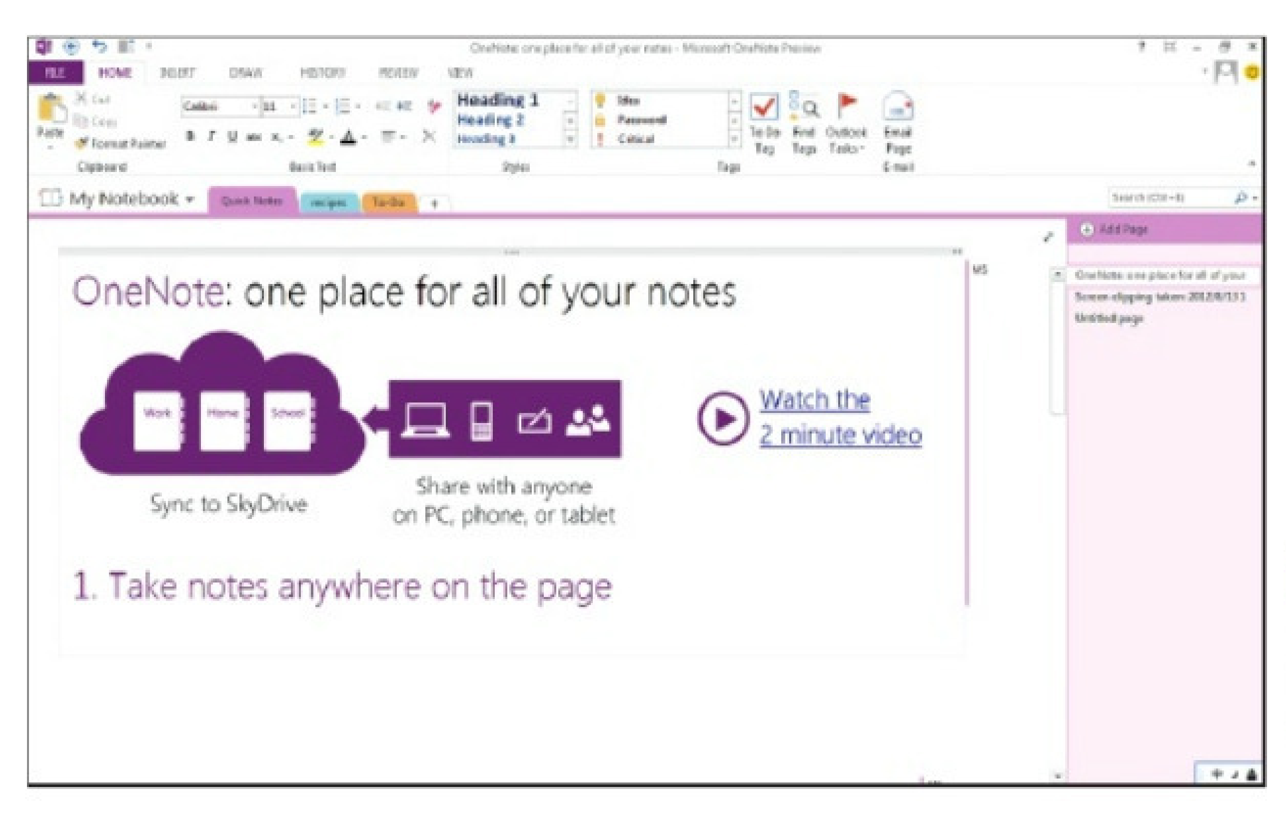


OneNote 2013



OneNote是微软多媒体记事本软件，可以随时记录电脑上的各种信息或想法，如制定旅游计划、创建备忘录、写学习笔记、做网页剪报或创建任务清单……总之，一切在现实中适合记录在纸上的内容，都可以把它写进OneNote里。多年来微软一直尝试将OneNote打造成一款“杀手级应用”，但因为多媒体记事本类软件的定位偏窄，主流用户尚未养成使用习惯，目前只有一小部分忠实用户在使用，非常小众。

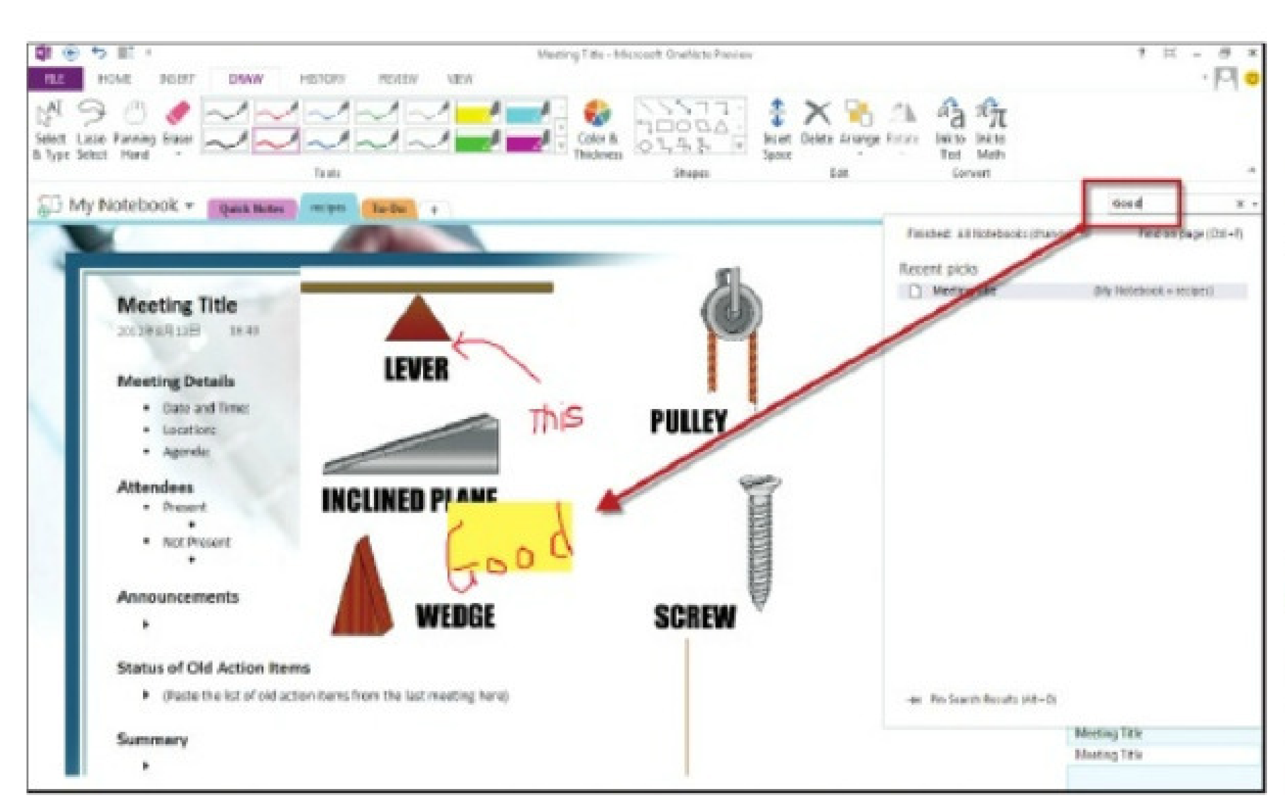
在Office 2013中，微软除了将OneNote的界面重新设计，还用心良苦地为桌面版OneNote附加了一套独特的手写笔输入界面，方便有特殊需要的用户写出满意的字体以及画出漂亮的简笔画。同时OneNote 2013增强了同步功能，全面覆盖了iOS、Android、Windows Phone等移动平台，可使用OneNote Mobile随时编辑和查看保存在云端的笔记。



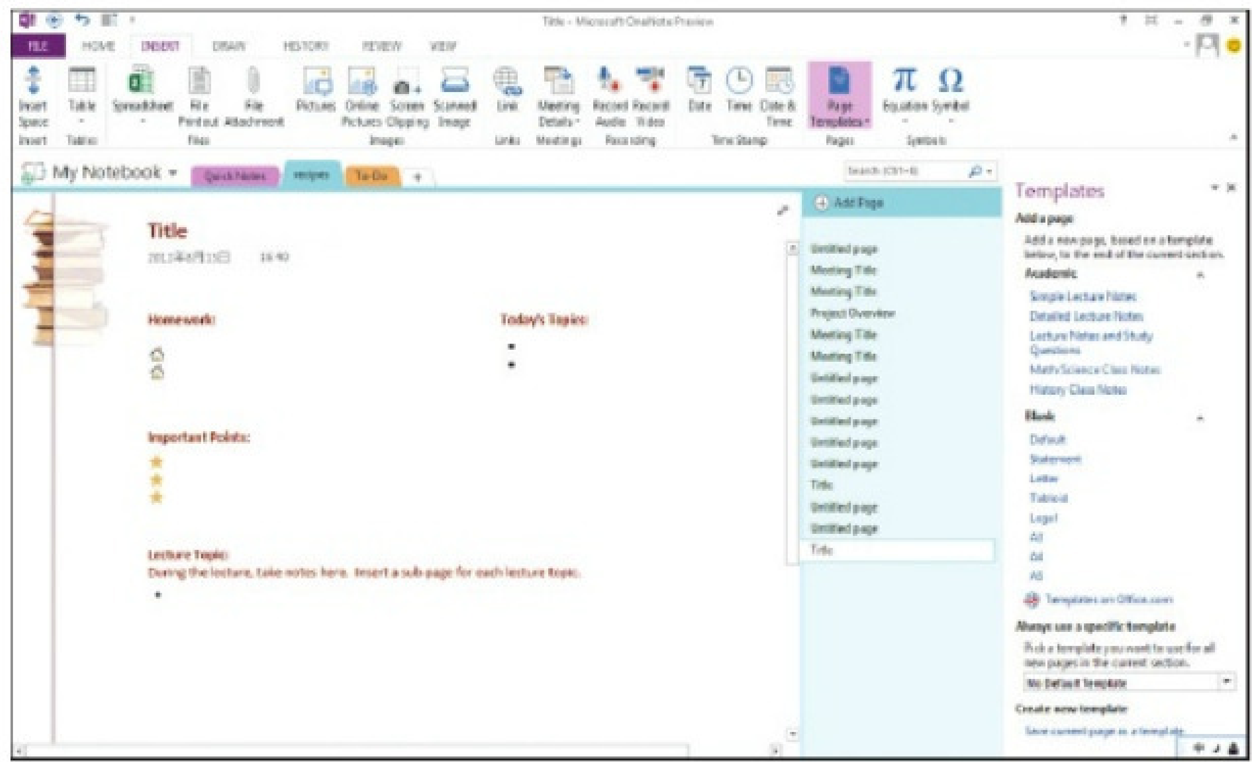
左：不论是用桌面的Windows还是iOS、Android等移动平台，“步步相随”的新版OneNote都会随时与保存在云端的笔记相连，自动保存模式将根据用户的操作情况，选择恰当的时间上传文档，用户不必浪费时间反复保存数据



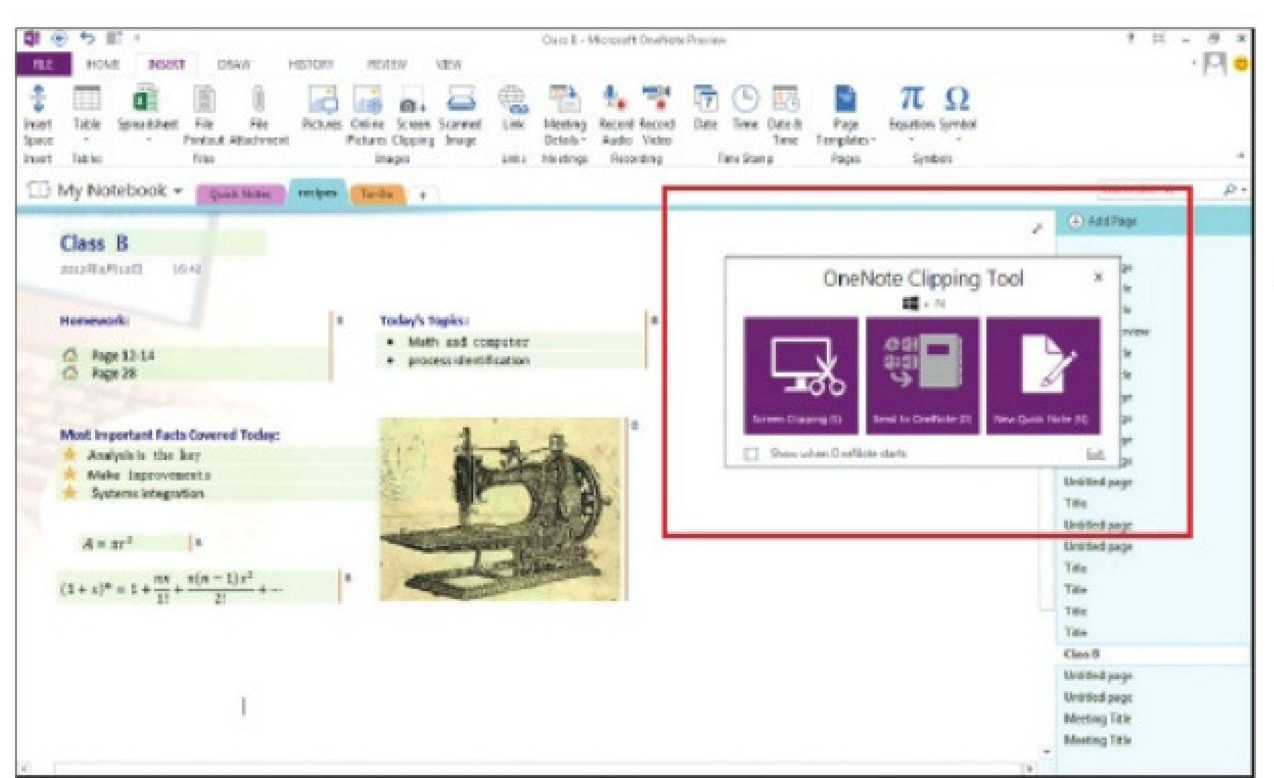
右：支持使用手指、手写笔或鼠标输入文字或图形。如果想把手写体转换为印刷体，OneNote还有“墨水转文字”（Ink to Text）与“墨水转公式”（Ink to Math）功能，可以在“Draw→Convert”中找到



左：搜索功能与上一版本一致，OneNote能轻易地在笔记和文件中搜索任何内容，包括特定词语、图片中的文本或文件标题



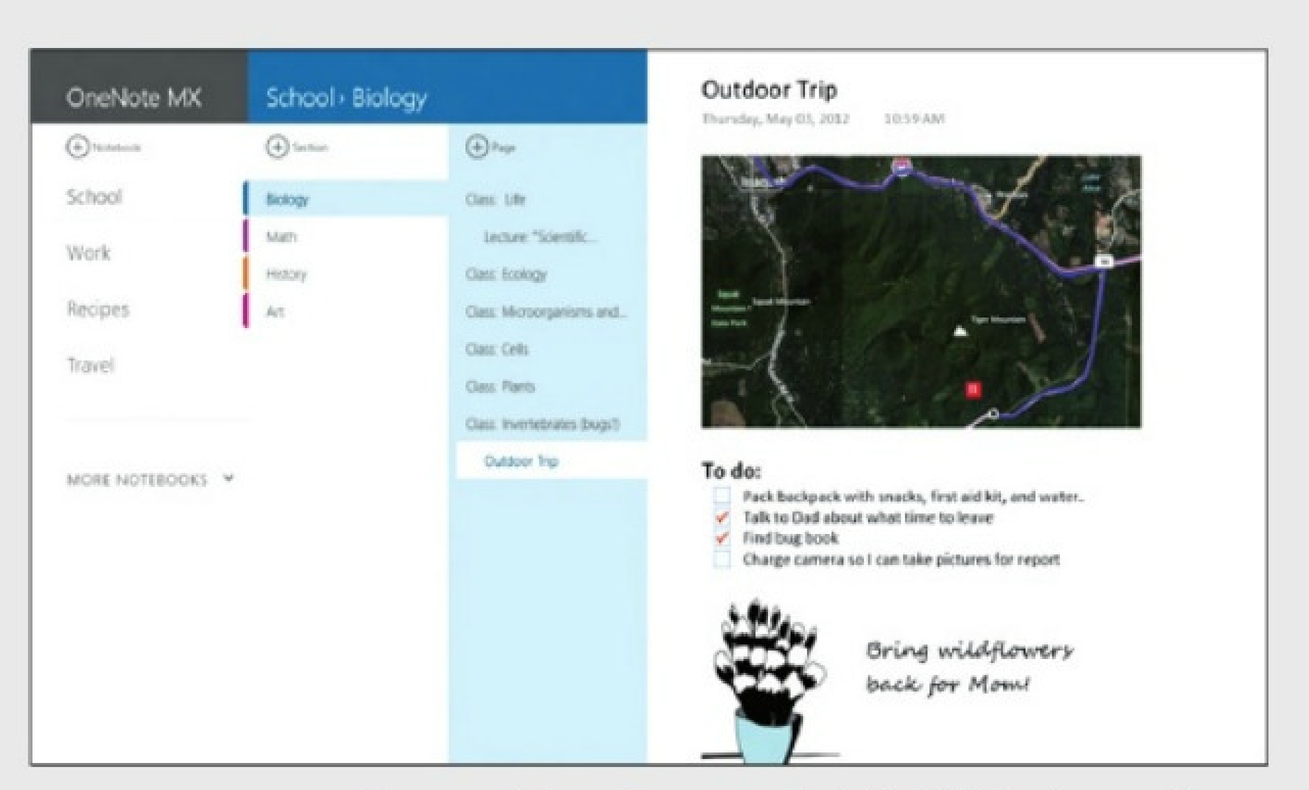
右：OneNote的模版可以在“Insert→Page Templates”下找到，可惜的是没有预览功能，点击文字链接软件会自动创建页面



左：在OneNote中插入图片、文档和视频非常容易，还可以使用自带的小工具截取图像，或将文件迅速发送至笔记中

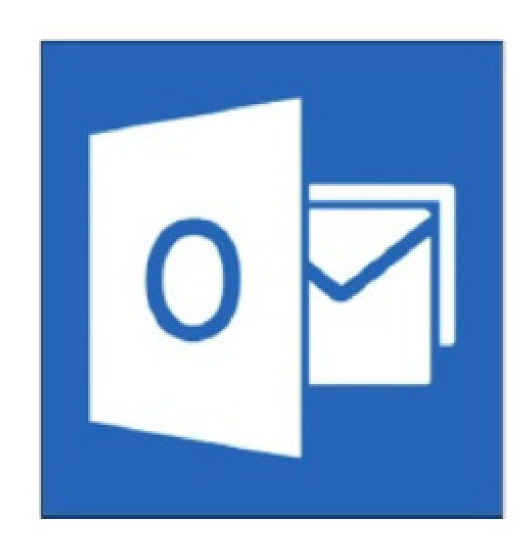
OneNote MX

OneNote MX是OneNote的Metro版本，目前可在Windows 8上使用。和桌面版OneNote 2013不同的是，OneNote MX是专门为平板设备设计的轻量级笔记应用，尤其强调触控和触笔的体验，其中引入的圆形菜单（Radial Menu）会根据选中的对象而显示相关选项，而且左侧还有触控友好的导航。与OneNote 2013相比，OneNote MX缺失了一些特性，例如从图像提取文字、将手写体转成文本、视频和音频录制等功能目前仍不支持。有消息称，正式版发布时所有缺失的功能会得到弥补，届时它将与OneNote 2013一起，分别服务于桌面系统与移动平台用户，让我们敬请期待！

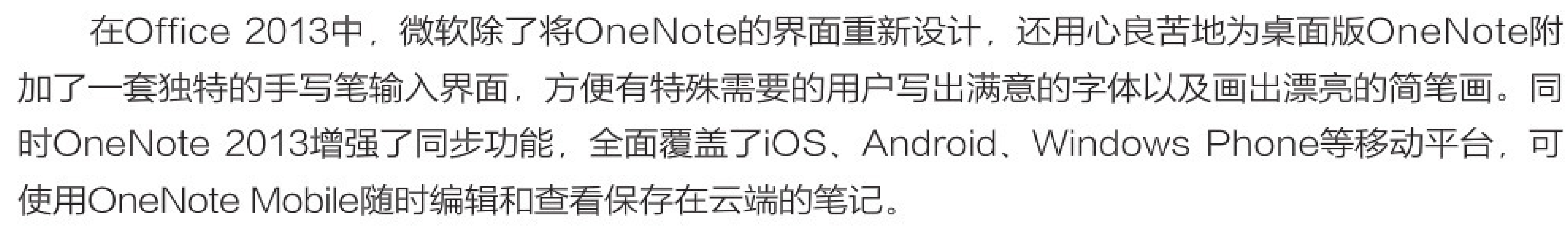


OneNote MX的界面由左至右展开，完全为触控操作所设计

Outlook 2013



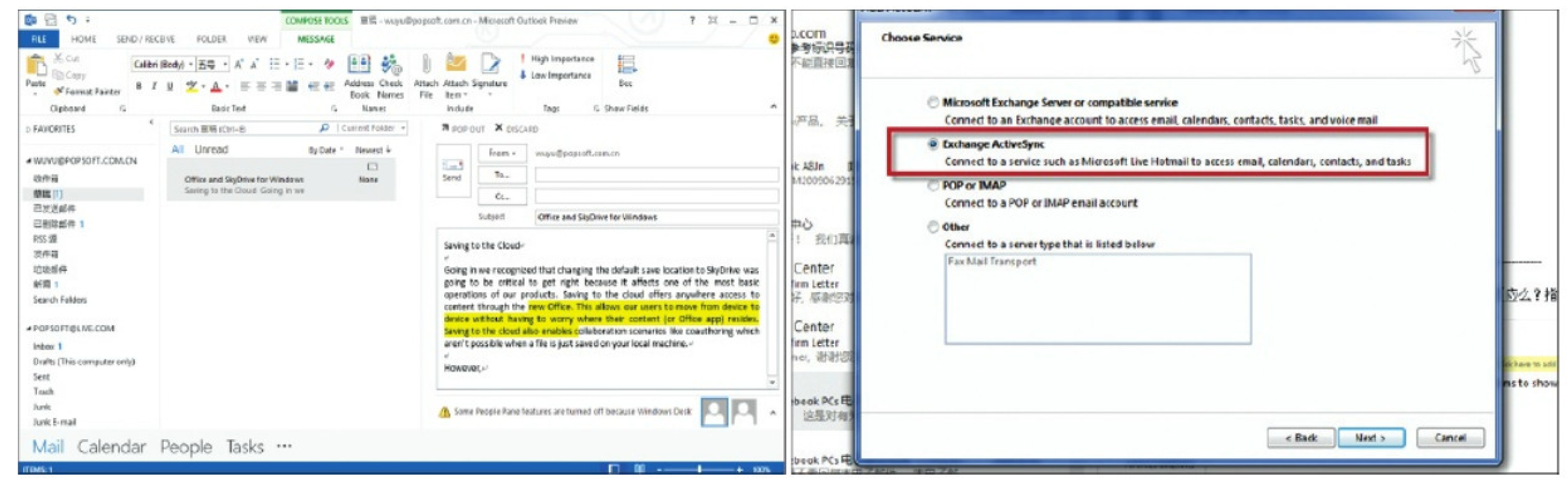
OneNote是微软多媒体记事本软件，可以随时记录电脑上的各种信息或想法，如制定旅游计划、创建备忘录、写学习笔记、做网页剪报或创建任务清单……总之，一切在现实中适合记录在纸上的内容，都可以把它写进OneNote里。多年来微软一直尝试将OneNote打造成一款“杀手级应用”，但因为多媒体记事本类软件的定位偏窄，主流用户尚未养成使用习惯，目前只有一小部分忠实用户在使用，非常小众。



在Office 2013中，微软除了将OneNote的界面重新设计，还用心良苦地为桌面版OneNote附加了一套独特的手写笔输入界面，方便有特殊需要的用户写出满意的字体以及画出漂亮的简笔画。同时OneNote 2013增强了同步功能，全面覆盖了iOS、Android、Windows Phone等移动平台，可使用OneNote Mobile随时编辑和查看保存在云端的笔记。

1. 便于沟通

Outlook 2013新增了对Exchange ActiveSync的账户支持，解决了过去POP、IMAP账户无法直接同步日历和联系人的问题，现在用户可以更简便地使用Hotmail、Gmail账户邮箱，只需添加邮箱时手动选择Exchange ActiveSync方式即可。



无须弹出新的对话框即可直接继续编辑草稿箱中的邮件，类似这种细微的人性化设计比比皆是

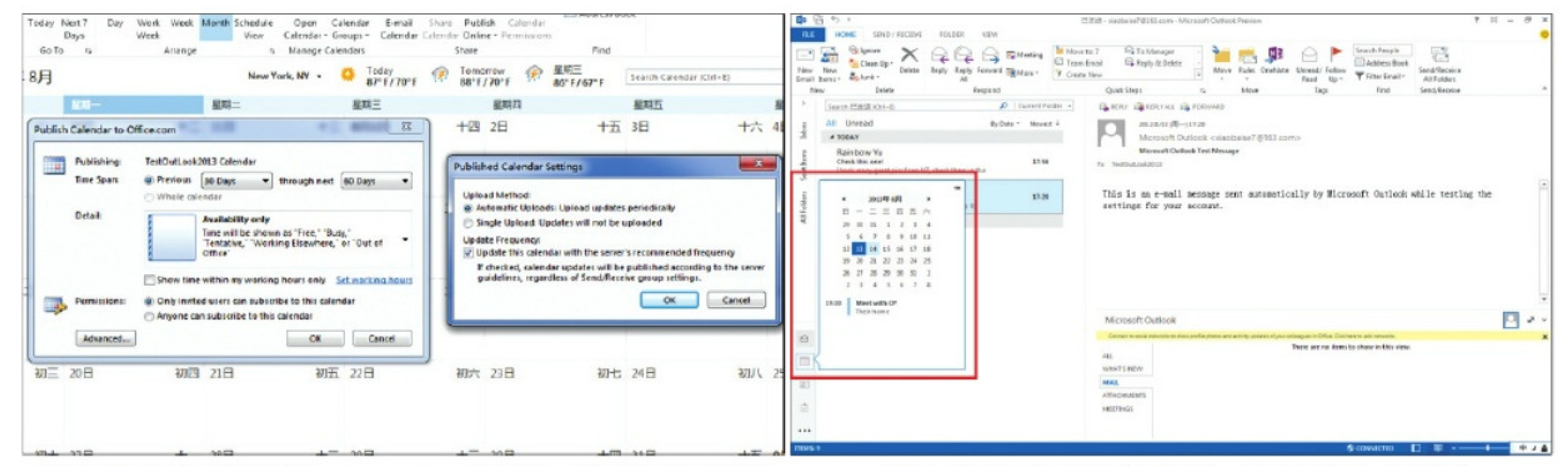
建立账号时先选择Exchange ActiveSync，之后进入下个页面填入详细信息。如果使用Hotmail邮件服务，服务器信息应填写“m.hotmail.com”

微软在Outlook 2013中加入了社交功能，支持Facebook和LinkedIn网站。Outlook的导航栏仍然显得很紧凑，规矩的按钮处处体现着Windows 8界面的特点。界面下方是查看邮件、日历、联系人和任务等标签栏。

2. 简化管理

为了帮助用户更快地进行工作，Outlook 2013新增了“Peek”功能，让用户快速查看日历、联系人、任务等内容，而不用改变当前的工作界面。使用方法是将鼠标悬停在之前提到的底部标签栏上，之后会出现一个小窗口，其中会显示相关摘要供使用者查看。

“共享日历”也是一项新功能，用户的日历可分享给他人查看。在以团队为单位的公司中，其他成员就可以更方便地了解彼此的工作安排，也可以用来制定会议和回应会议邀请。



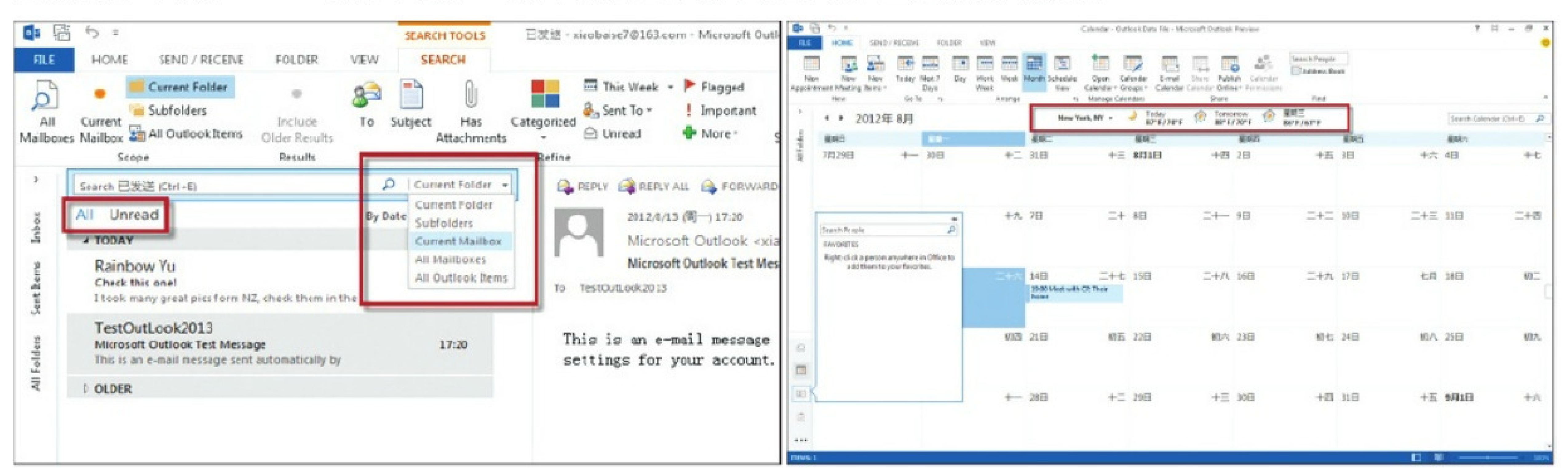
共享日历需要用户使用Windows Live ID登陆，然后就可以设定共享日历的细节，如时间范围和订阅权限

指向标签栏可以快速查看计划、任务或联系人等详情

3. 简洁查找

多项搜索功能的加入是Outlook 2013不太容易被发现的改变之一，在Email窗口下，搜索工具条右侧多了一个设置搜索位置的选项，用户可以设定的搜索范围包括当前文件夹、当前邮箱、所有邮箱等。其次在收件箱上方还新增了2个选项，用来设置显示所有邮件或未读邮件。

Outlook内置的搜索功能也得到了改进，用户得以更快地查找电子邮件、附件、日历和联系人信息。日历中的快速筛选器也很方便，只需在Search菜单中选择一项条目就会立即看到与组织者、主题等相关的安排。

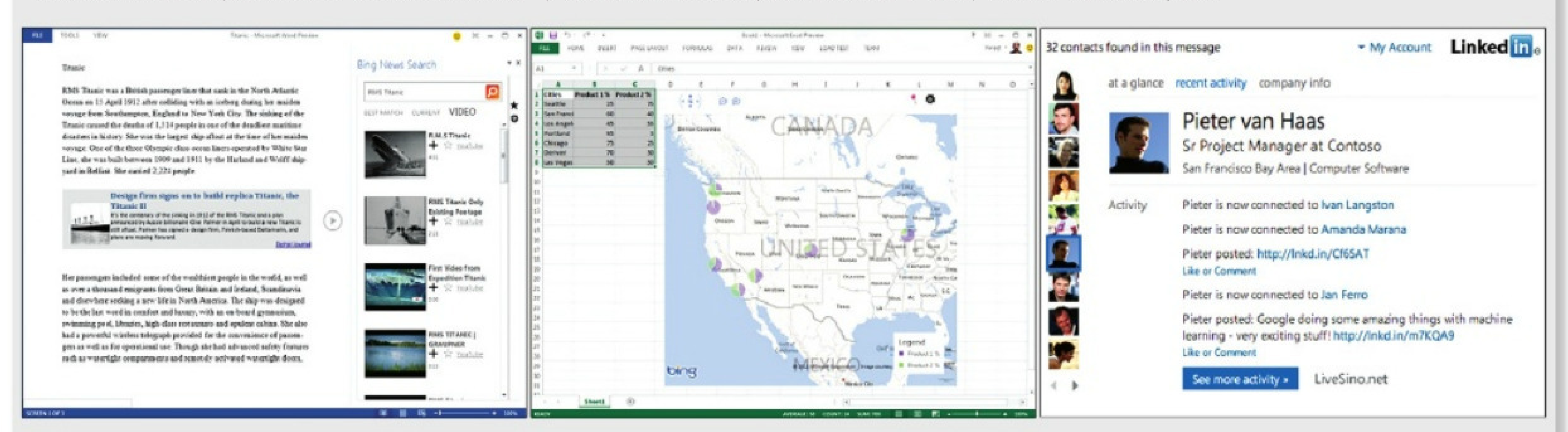


Email窗口下细微的改进看上去很不起眼，但却实实在在地提高了工作效率

Outlook 2013内置天气栏，会显示3天内的天气情况，用户可自行添加多个城市

Office 2013插件平台：Agaves

微软早在今年3月份就披露将在Office 2013中增加“Agaves”插件平台，它允许第三方扩展Office功能，并通过Office Store或企业私有渠道进行安装。开发者可以将这些应用发布至网上商店从而盈利。用户需要通过自己的Windows Live ID或Office 365账号进行安装与购买。Office 2013插件平台将主要包含3种类型的插件：任务面板、内容和邮件。



任务面板应用为Word 2013和Excel 2013增加任务面板，例如词典、翻译、参考信息类应用，图为Bing News搜索应用，可快速添加相关内容和视频

内容应用主要针对Excel 2013，例如将数据呈现于地图之上，或者增加日期选择控件，图为Bing Maps插件

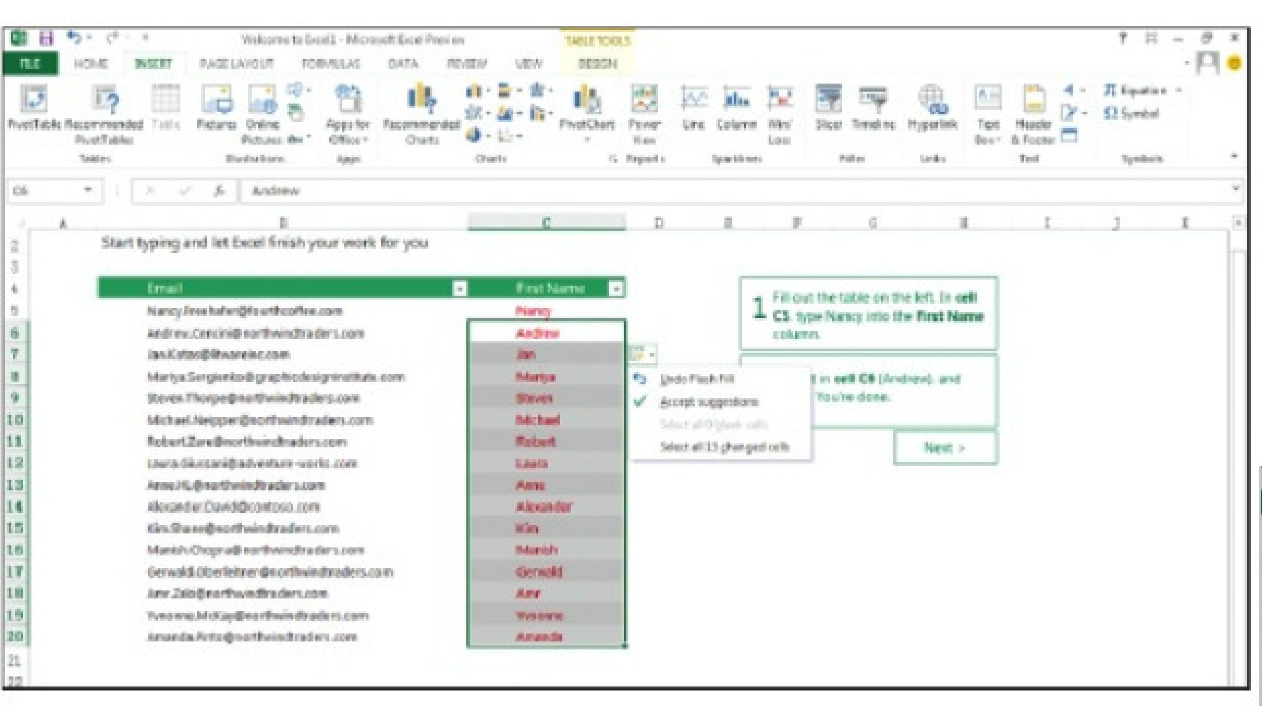
邮件应用会基于邮件内容来增强Outlook 2013和Outlook Web App的功能，比如直接在Outlook中查看联系人社交网站的信息，或订酒店、租车等

Excel 2013

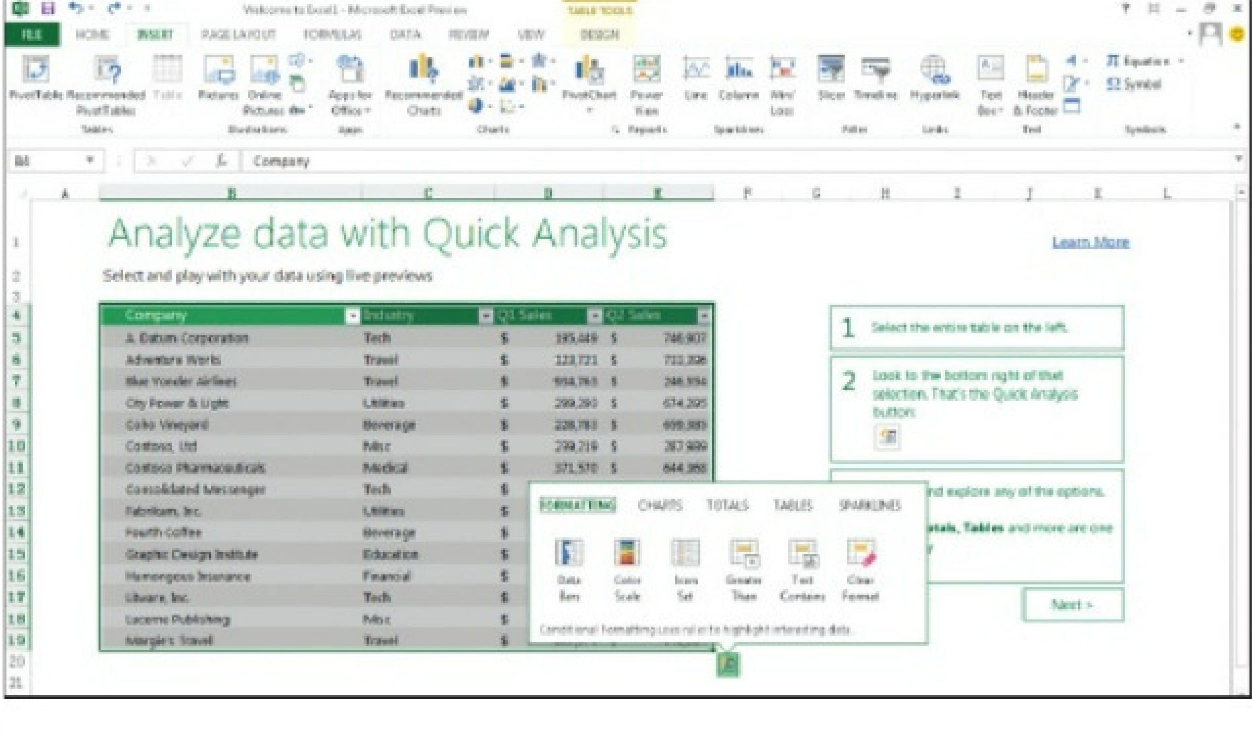


Office组件中的Excel在企业、学校以及政府机关早已获得了广泛的应用，功能上已经非常丰富与强大。在Excel 2013中，微软又新添加了几个看上去不可思议的新特性，它们无一例外地都与数据分析有关。

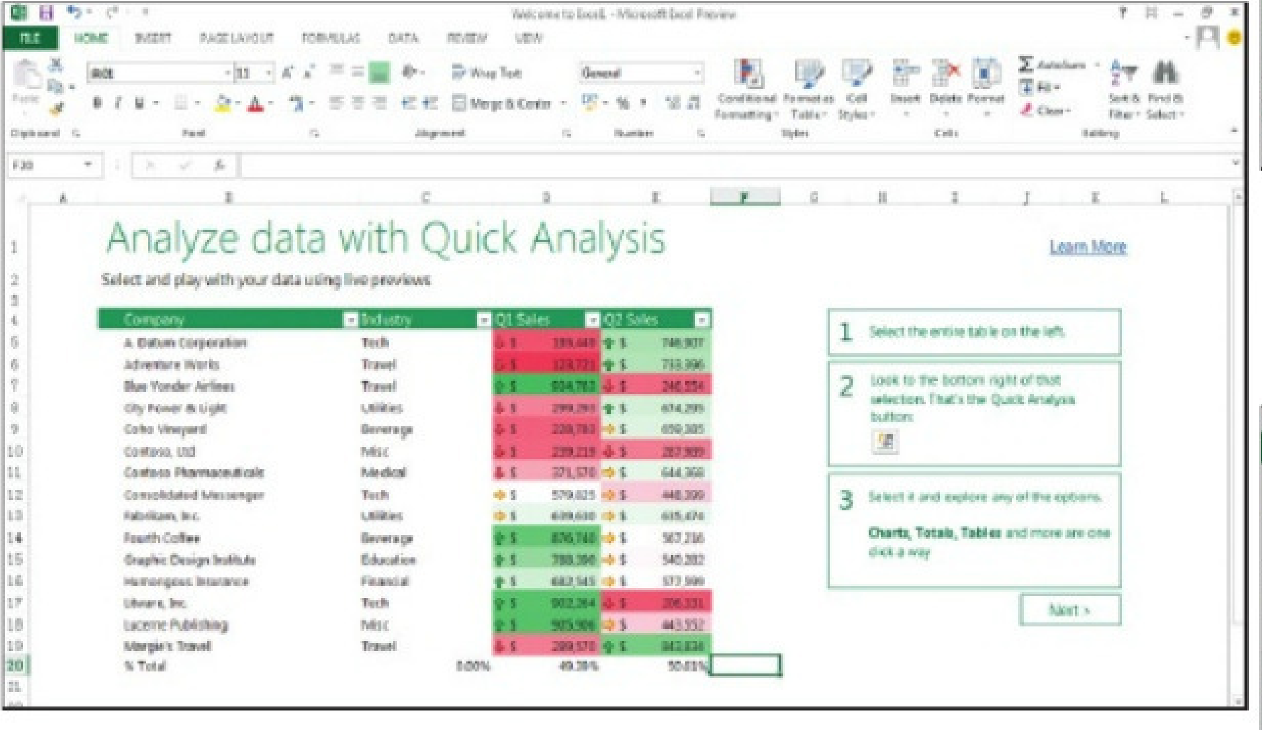
“快速填充”（Flash Fill）最令人不可思议，它让Excel看起来更加聪明。该功能会根据用户输入数据之间的关联性，自动套用格式和填充数据，无须使用任何公式或宏，让文档保持整洁美观。不过快速填充并非万能，对数据的规律性要求较高，不能保证每次填充的结果都是你期望的。



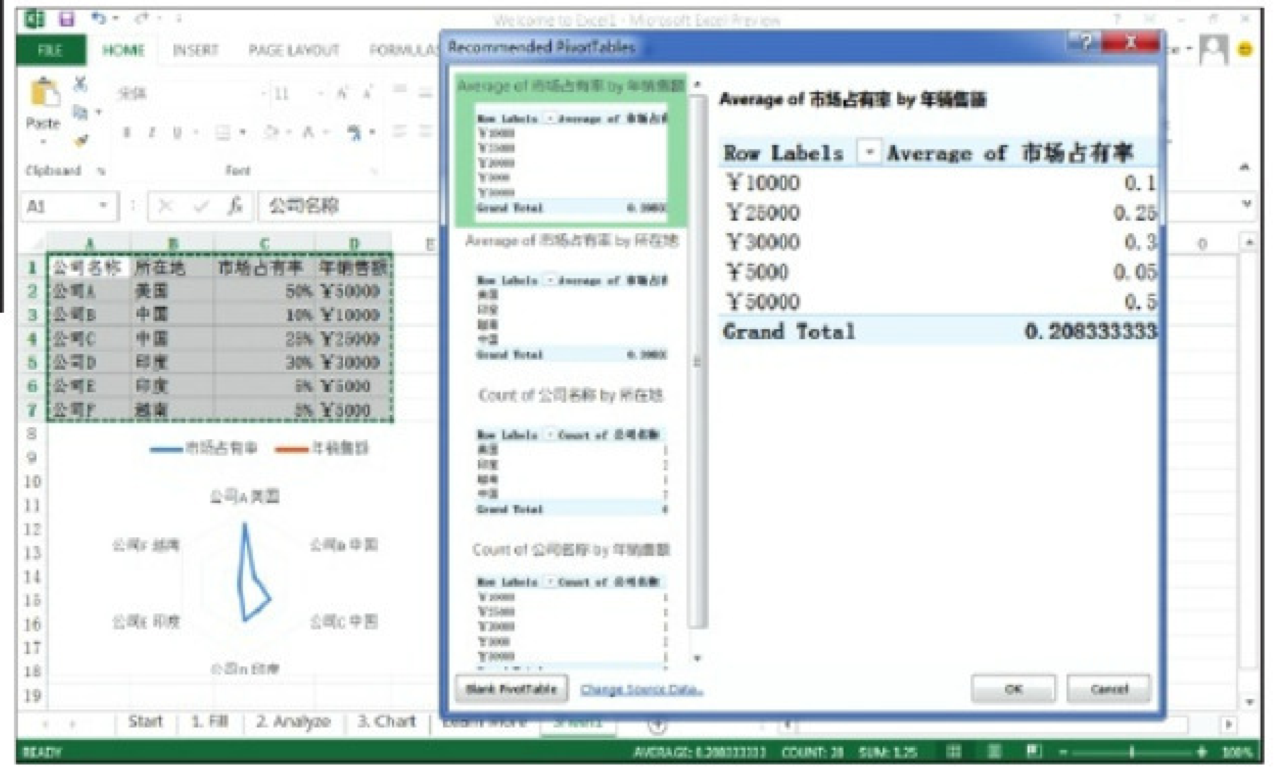
左：在官方给出的演示表格中，输入完C6单元格数据后，其他单元格都被自动填充了，字体颜色的设置也与之前一致



右：选定原表格，此时右下角就会出现“快速分析透镜”按钮，点击它会弹出小窗口，其中包括格式（Format）、图表（Charts）、总计（Total）、表格（Tables）、波形图（Sparklines），鼠标悬停在上面会看到预览效果



左：对图中销售业绩表格而言，我们可以用颜色的差异来区别两个季度的销售额，“快速分析透镜”就能快速添加它们



右：Excel 2013会根据现有的数据推荐数据透视表。例如它能根据几家公司的名称、所在地、营业额和市场占有率，分析并生成“各国家公司总数”“各国家市场占有率”等表格

另一个新功能叫“快速分析透镜”（Quick Analysis），该功能的特点是当用户选择了一个数据表时，它能自动分析数据的特点，向用户推荐数据的展示方式。利用这个特性用户可选择不同的数据格式，甚至还能自动生成数据透视表，再也不必为了体现观点而重新编写麻烦的表格了。

分析数据表时，用户还可以在“Insert”菜单下找到“智能推荐表格”功能（Recommended Charts），它会根据数据特点推荐最佳的图表，再由用户进一步选择展示方式。

结　语

新一代Office提升了实用性与易用性，整合云服务并优化了触控操作，是微软进军多平台的先头部队。Office套件一直都在扮演“微软救世主”的角色，它像一道光芒照亮了被重重围困的道路，Windows 8、Surface平板在内的其他产品都在指望着Office能够敲开企业级用户的大门。作为近年来最重要的一次产品升级，Office 2013具有卓越的功能与面相未来的设计理念，对用户有很强的诱惑力。不过Office 2013不支持WinXP/Vista的现状，也许会让它的普及经历一个漫长的过程。

吹响进步的号角
新版Office 365与在线版Office



■山东 三狸
上海 Picturepan2

商业领域的强大功能与服务上的优势为微软Office套件带来了源源不断的客户。2012年第一季度，Office所在业务部门营收高达58亿美元，占全部营收的33.4%，是微软家族中的赚钱明星。华丽的财报背后，微软同样感受到来自网络应用的压力，最典型对手正是近年来逐渐发展壮大的Google Docs。虽然微软能在个人电脑领域凭借操作系统与配套软件叱咤风云，但在互联网市场，它的表现似乎有步履蹒跚的感觉。随着Office 2013的亮相，微软也推出了新版本的Office 365，将提供大量基于网络的服务，再配合支持多平台的Windows 8操作系统，能否再次开拓一个新时代呢？

什么是Office 365？

自从史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）当家之后，微软一直受到来自各方的质疑，美国《名利场》杂志甚至批评他领导的微软是“迷失的十年”，呼唤公司创始人比尔·盖茨回归。不过事情的真相或许就像鲍尔默说的那样，微软是一个从客户角度出发的企业，客户需要什么样的产品，微软就提供什么样的产品。

移动互联网市场的越发火热让网络软件与云服务冲破了各平台间的阻隔，用户得以在个人电脑、平板电脑、智能手机之间更舒适地娱乐与工作。便捷性与价格上的优势，正吸引多数普通用户逐渐向移动平台靠拢。当这种趋势强大到能凝结成一股力量的时候，就有可能推动行业的重新布局。微软当然已经观察到了这一点，努力适应市场的快速变化，在2010年6月推出了Office 365品牌，面向13个国家和地区公开测试，并且通过收购Skype和Yammer加入到了“网络服务”的竞技场中，迈出了探索市场的脚步。



鲍尔默对Office 365寄予厚望，强调它是微软近年来最具创新的产品



每次微软的产品发布会都是人们津津乐道的话题，也会为投资者们重新注入信心。图中是2011年Office 365的宣传漫画，微软当时就在积极宣传“云”概念

“Office 365”代表该产品会一年365天、7×24小时为用户工作，它是一个订阅式服务，消费者可以每月花费不高的价格享受到邮件系统、视频会议、SharePoint等网络功能。如今Office 365已拥有超过5000万的用户，产品定位也发生了微妙的改变，最明显的变化是从单纯针对企业用户转变为大力招募家庭和个人用户。微软在向我们传达这样一种理念——Office 365不仅适合工作，也适合家庭生活。

在一定程度上，Office 365还起到了细分消费群体的作用。微软在发布会上宣称有三分之一的Office用户是学生，如果再加上大量的家庭用户，这一部分用户群的重要性显而易见。在这些用户中，很多人都在使用Office 365，例如创业大学生、自由职业者、工作狂、忙于工作与家庭间的“超级妈妈”等。因为Office 365强大的网络功能，可以使他们更容易地获取数据，随时利用Skype与客户沟通，甚至在旅行途中也能完成工作。对微软来说，将这些用户从过去的一次性付费转变为持续性更强的收费订阅模式，将会为公司带来更丰厚的利润。

不过也有人对Office 365的订阅模式表示怀疑，因为很多人都喜欢将工作与生活清晰地划分开，这样的消费者可能不会对订阅模式感冒。而且Windows RT平板也将会预装Office 2013预览版，怎样吸引这些用户是微软将要面对的最大难题。



图为旧版Office 365价格，新版具体细节尚未公布，不过考虑到强大的竞争对手，微软需要提供更具有竞争力的价格

新版Office 365的4个版本：

Home Premium（家庭高级版）： 专为家庭和个人消费者设计的服务，包括额外20GB SkyDrive空间以及每个月60分钟的Skype全球通话时间。

Small Business Premium（小企业高级版）： 专为小企业设计的服务，还包括企业级的电子邮件、共享日历、网站工具和高清网络会议等功能。

ProPlus： 专为希望获得先进的商务性能以及在云服务中进行部署和管理的灵活性的企业用户设计。

Enterprise： 为大型企业设计，提供更丰富的在线服务功能以及更高的安全性。

不一样的安装体验

与传统的Office 2013预览版套装相比，Office 365的安装方法有很大不同，用户需要登陆网站下载安装程序，之后它会在后台运行完成客户端的安装，用户需要参与的操作几乎没有，一顿午餐之后就会发现全部部署已经完成。Office 365对系统需求不高，处理器主频至少1Ghz或更高（具有SSE2指令集），32位版本需要1GB内存，64位版本需要2GB内存，操作系统为Windows 7或更高版本，硬盘空间需要约3.5GB。

新版的Office 365还处于测试阶段，如果你已经是Office 365的用户，也可以注册使用新版的预览版，当测试版到期时，之前保存在服务器的相关数据，包括电子邮件、日历、文档、网站等会被删除。本文截稿时，新版Office 365还没有公布测试版结束日期，不过按照微软的规定，目前的测试版Office 365会在正式版上市后约60天结束它的使命，用户将在Office应用程序中收到相关通知，一旦预览版到期，软件将进入只读模式，只能查看或打印文档，无法创建、编辑或



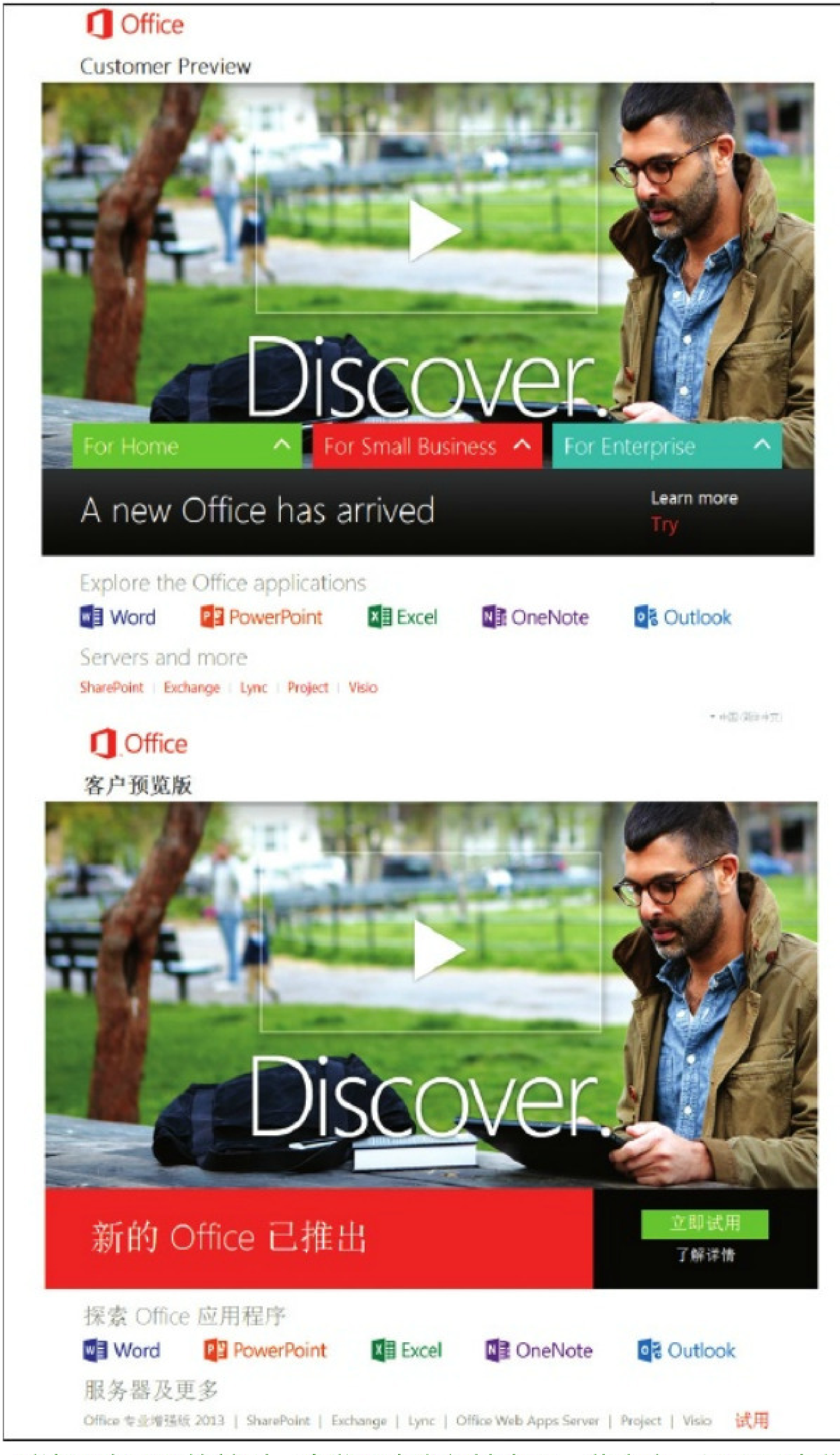
笔者测试时选择了“Office 365家庭高级预览版”

保存它们。

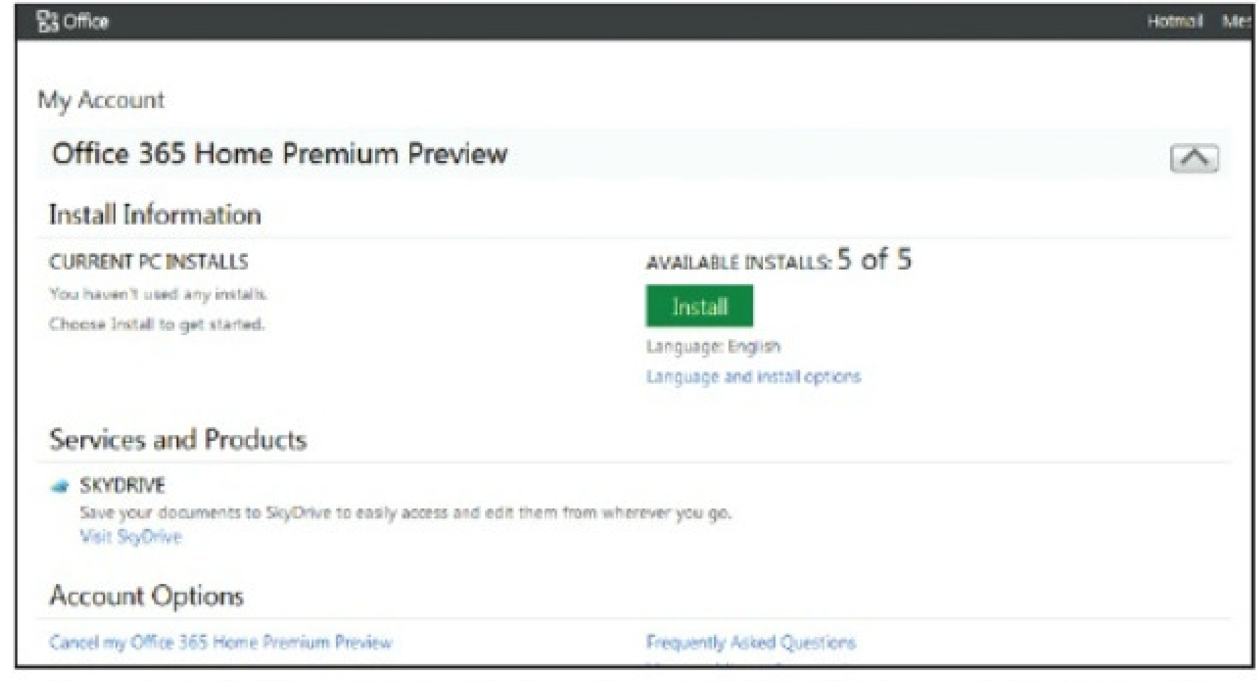
比较有趣的是，在Office的官方页面中如果选择显示语言为英文，除了Office 365家庭高级预览版外，我们还可以试用其余"Small Business Premium""ProPlus""Enterprise"3个版本，对于这种情况，笔者猜测可能是因为中文版页面更新较慢，以及汉化进度滞后等原因。

中文版体验网址：http://www.microsoft.com/china/office/preview/

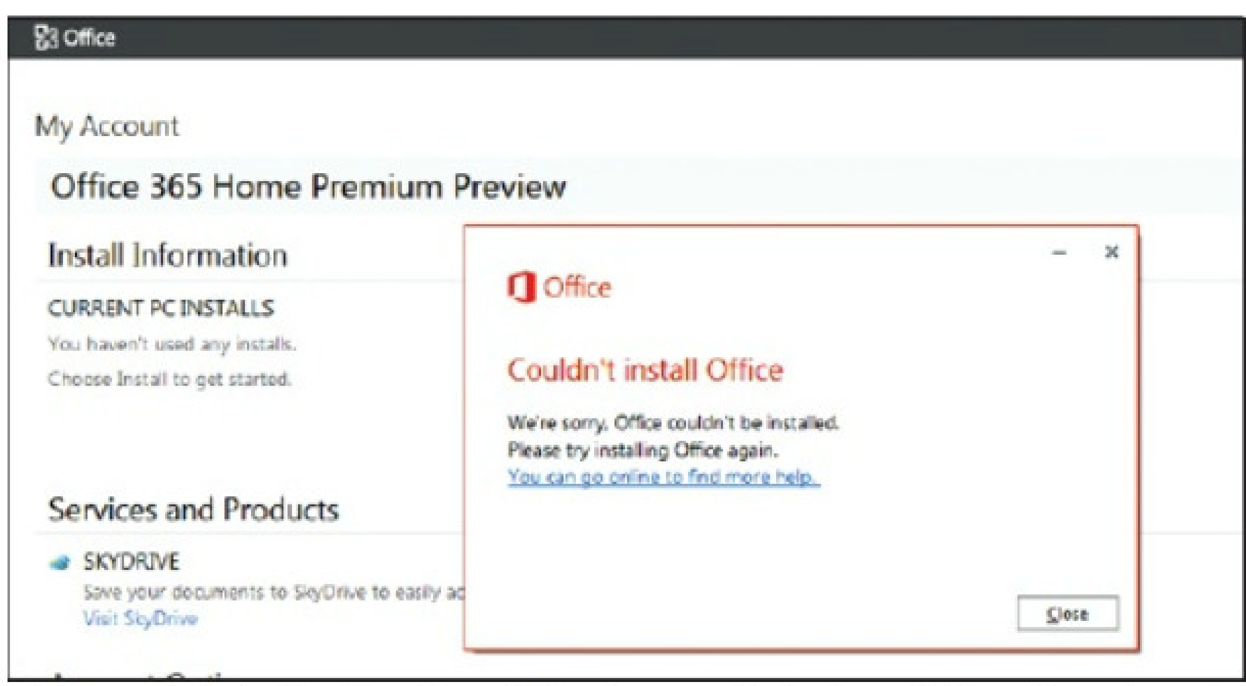
英文版体验网址：http://www.microsoft.com/office/preview/en/



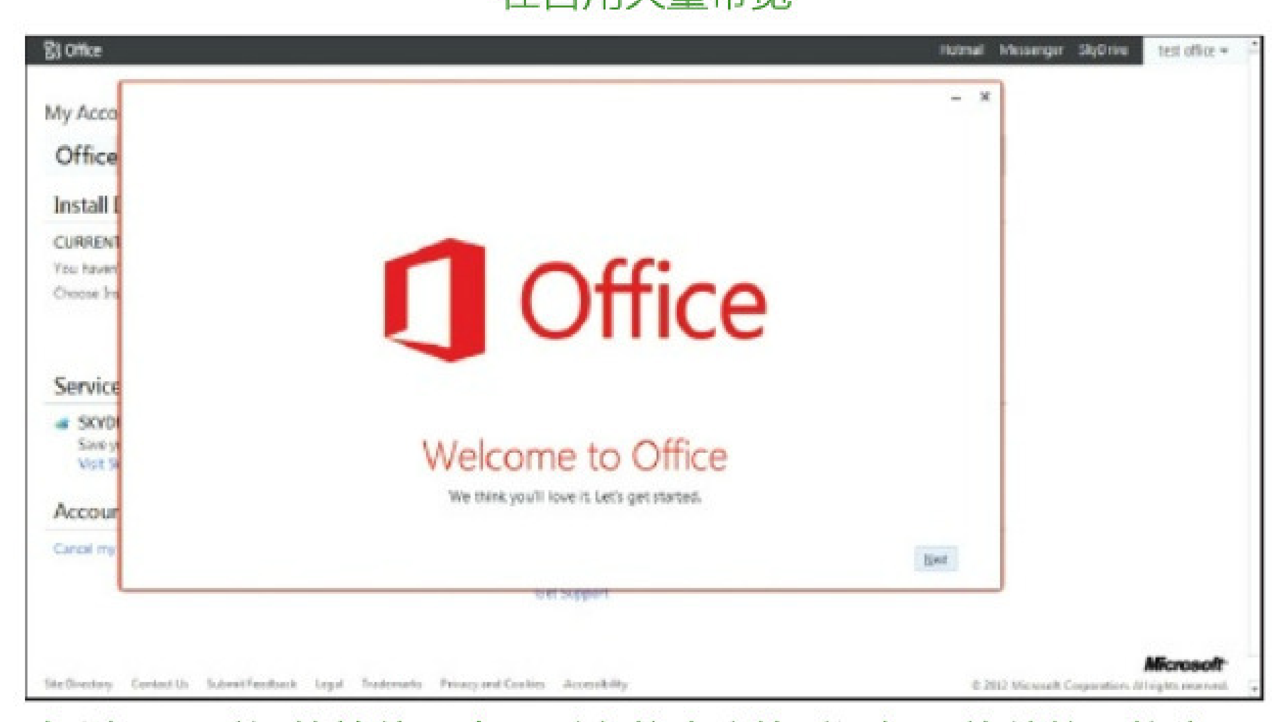
对比两个页面的差别，会发现中文版缺少了一些内容，适用于企业的版本在中文页面中无法找到



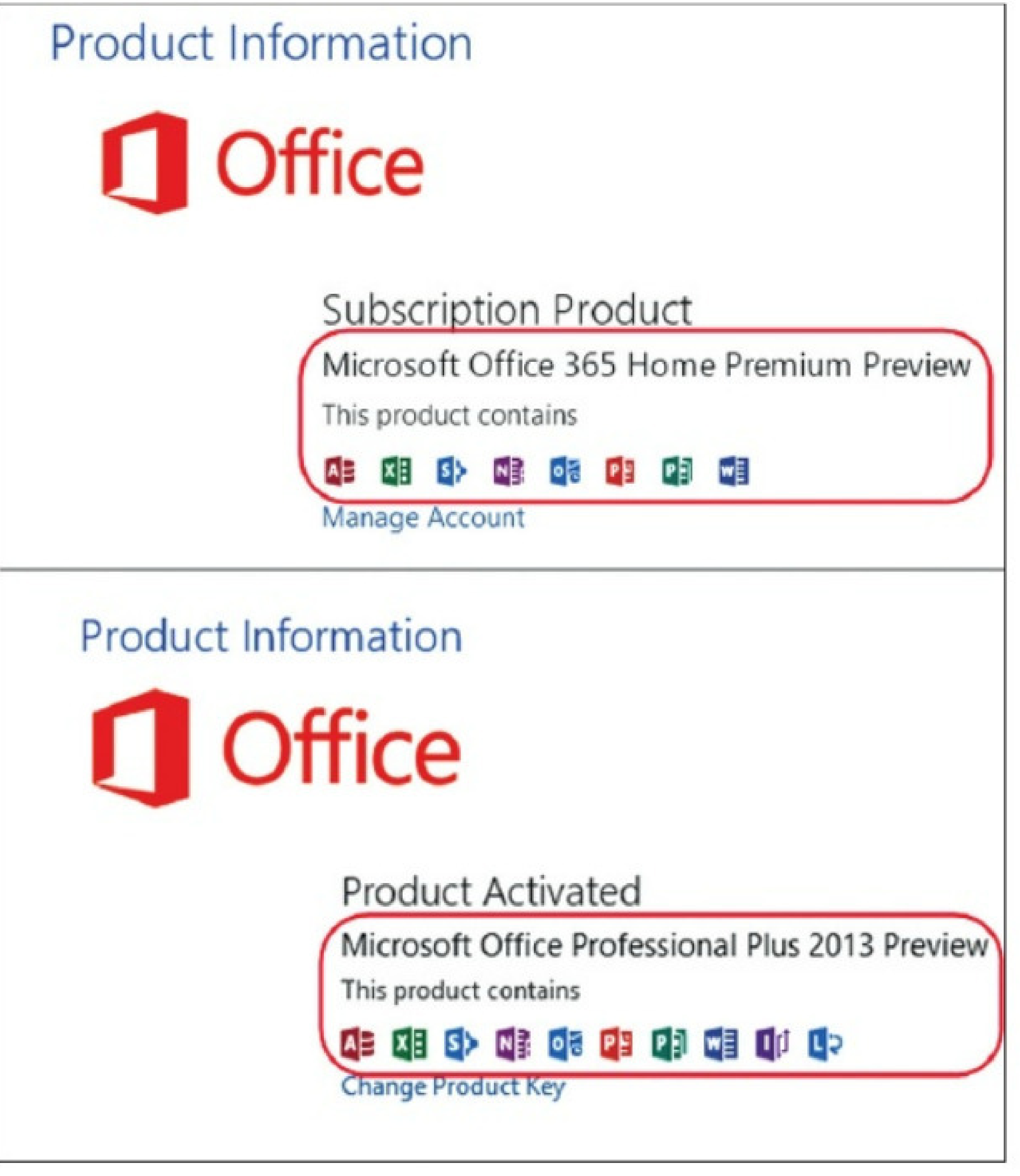
以中文版为例，登陆后进入Office 365管理页面。安装时如需64位版可在"Language and install options"中设置，完成后选择"Install"下载安装程序，运行后它会在后台下载Office 2013预览版安装文件。如果你的系统是C盘，那么安装路径为"C:\Program Files\Microsoft Office\Office15\"



很多用户在安装时都会遇到错误提示，笔者也不例外，然而实际上安装程序并未终止运行，而是在后台默默下载。可以开启任务管理器中的资源监视器查看是否有"integratedoffice.exe"之类的程序在占用大量带宽



经过一段时间的等待，会看到安装成功的对话框。软件使用均为正常，猜测之前遇到的错误提示是安装程序存在BUG



Office 365与Office 2013的产品信息页面在一些细节上略有不同

提示：

对于64位操作系统，安装时如果以前装有32位的Office软件就要首先卸载，否则无法安装。如果想要卸载Office 365，应该先登陆管理页面（https://office.microsoft.com/en-us/MyAccount.aspx），在“CURRENT PC INSTALLS”选项卡中选择“Deactivate”（停用），然后再回到Windows控制面板中卸载客户端。

Office

We found a problem!

We're sorry. Office (64-bit) couldn't be installed because you have these 32-bit Office programs installed on your computer:
Microsoft Office Enterprise 2007

64-bit and 32-bit versions of Office programs don't get along, so you can only have one type installed at a time. Please try installing the 32-bit version of Office instead, or uninstall your other 32-bit Office programs and try this installation again.
Go online to look for additional help.

Close

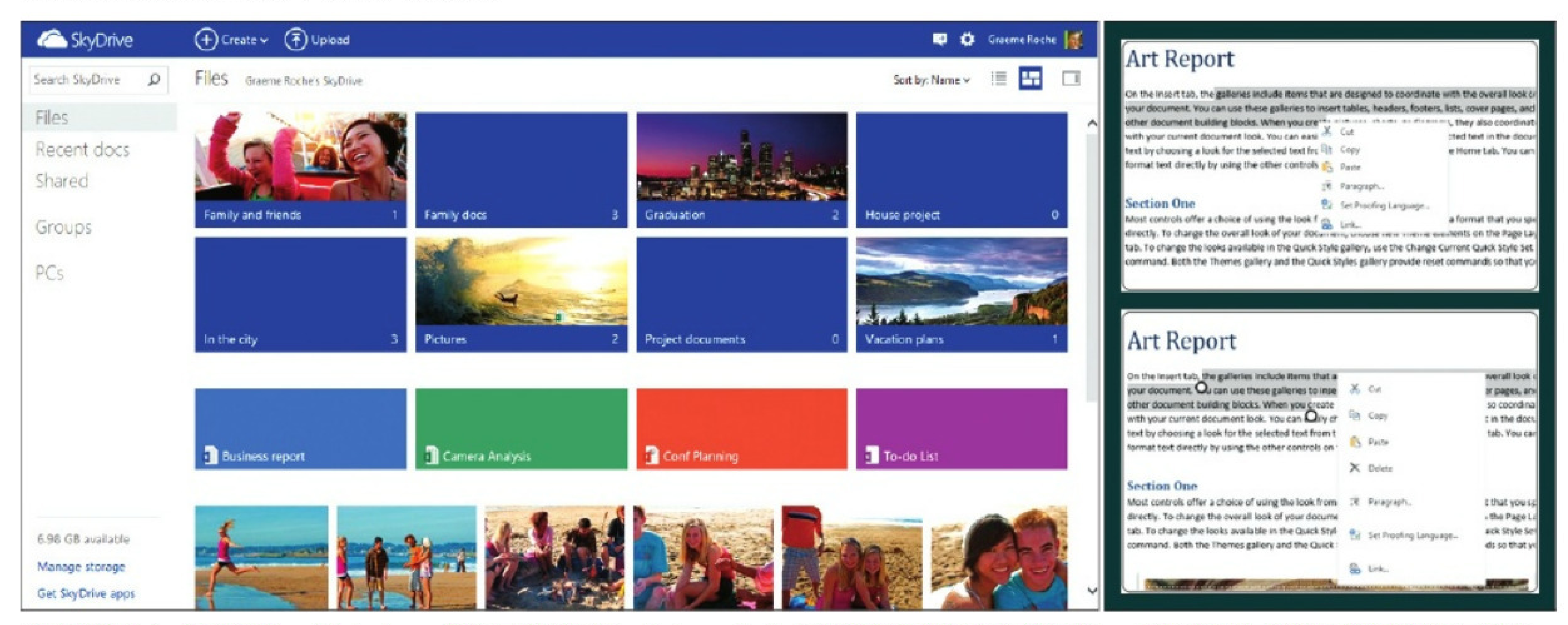
如果选择的版本不对或者有其他问题，Office安装程序都会给出相应的错误提示

联系紧密的在线版Office

2010年6月Office 2010发布的同时，一套网页版办公工具也随之而来，它就是“Office Web Apps”。产品上线后，满怀期待的用户涌入服务器一窥它的究竟，好评方面认为它很好地将桌面体验延伸至浏览器，普通消费者也可以免费、方便地使用；负面评价主要集中在产品细节上，指出Office Web Apps尽管功能与Google Docs不相上下，但运行速度、协作能力上还不够完善。

也许是桌面版Office 2010的销量不错，也许是微软有意而为，在进行产品推广时微软一直将Office Web Apps放在次要位置，甚至当Google Docs退出中国时很多用户还不知道它的存在。直到最近Office 365公开测试时，微软才又再次请出Office Web Apps，人们惊讶地发现它已经得到了全面升级。

新版Office Web Apps依然强调“随时随地访问、Office的‘保真度’、协作和共享”等几大理念，在很多方面取得了瞩目的进步。首先它全面支持HTML 5技术，运行速度得到显著提高，不会再有“为了更好的使用体验，请下载SilverLight”的尴尬提示；协作方面，Office Web Apps也拥有了强大的实时协作功能，用户几乎可以实时看到他人对文档的修改，在网页中编辑时也无须手动保存。此外，微软也为平板和智能手机用户进行了优化，增强的触控操作与编辑功能使人们在移动设备上使用网页版Office也会有不错的工作效率。



和旧版相同，新版Office Web Apps的入口依然是SkyDrive。为什么微软不把它提炼为单独的服务，而必须和SkyDrive黏在一起呢？笔者认为这是微软试图在建立一个以SkyDrive为中心的服务体系，作为不同产品间数据交换的桥梁，主打的仍然是Office 365品牌

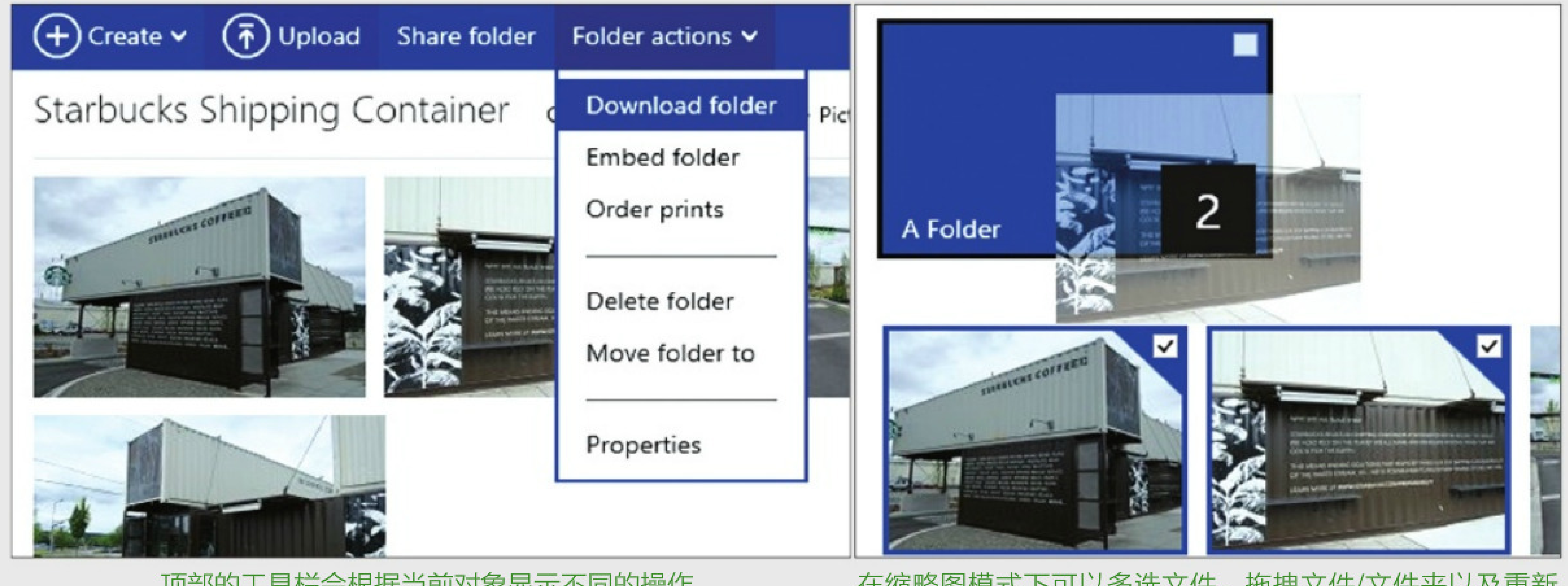
鼠标操控与触摸操控时的界面对比

焕然一新的SkyDrive

8月14日，微软在新开设的Inside SkyDrive博客（http://windowsteamblog.com/skydrive/）中宣布了一系列SkyDrive的重大更新。网站的新界面已经与SkyDrive Windows 8应用采用了相同的Metro设计，默认为Tiles视图。除此之外还支持即时搜索、多选、拖拽、HTML5排序等功能；SkyDrive for Windows & OS X的客户端会提供更快的上传与性能方面的改进；SkyDrive for Android也会在不久以后发布。

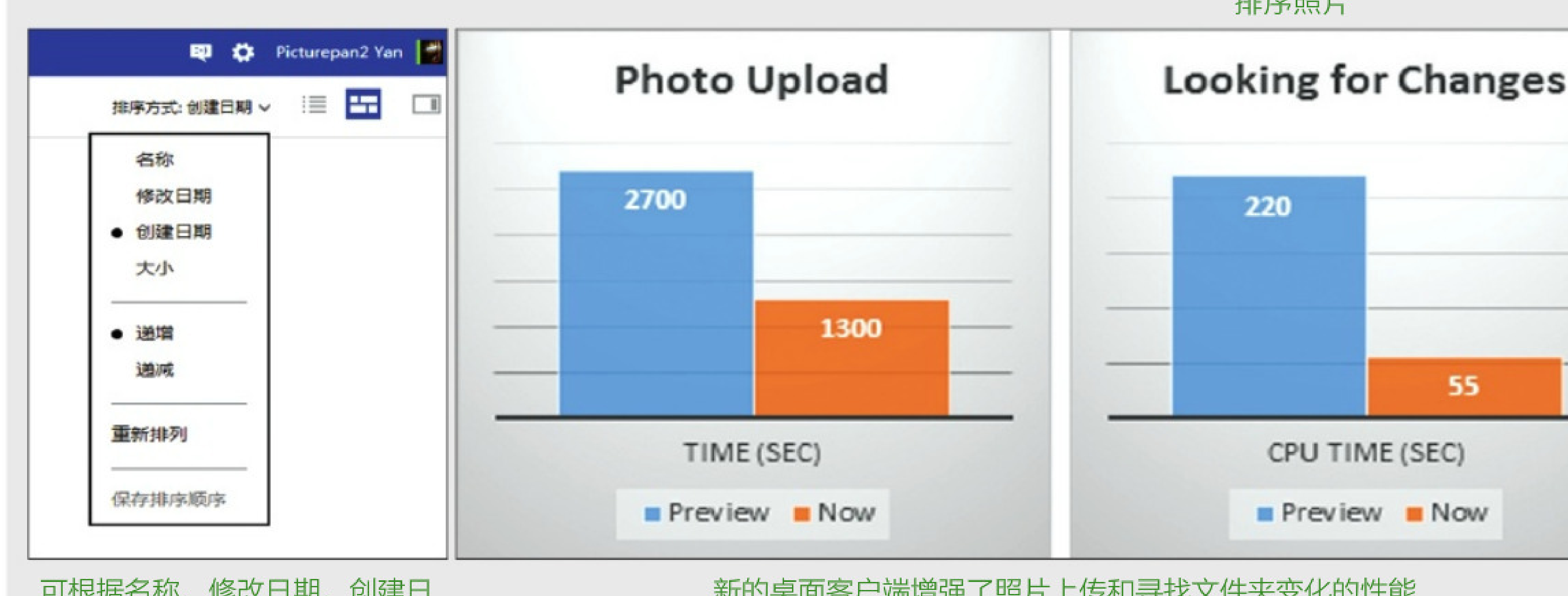


新的即时搜索（Instant Search）可以快速找到SkyDrive中的任何文件，包括按内容搜索Office文档



顶部的工具栏会根据当前对象显示不同的操作

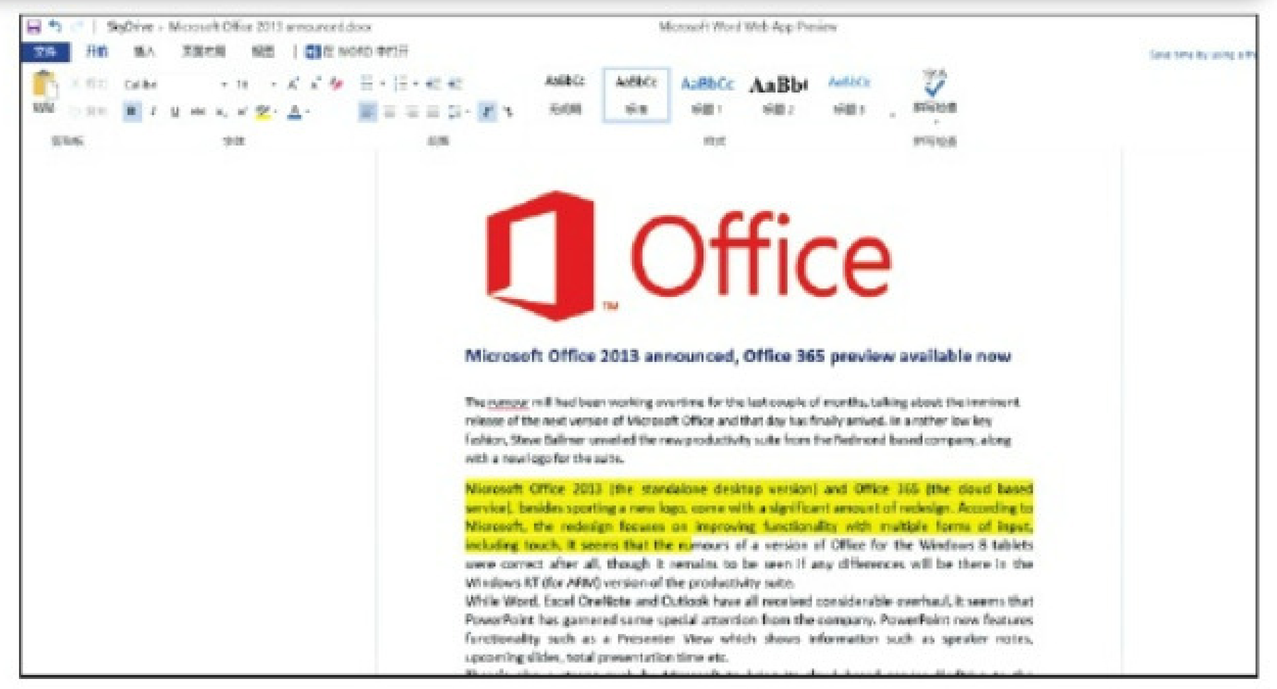
在缩略图模式下可以多选文件、拖拽文件/文件夹以及重新排序照片



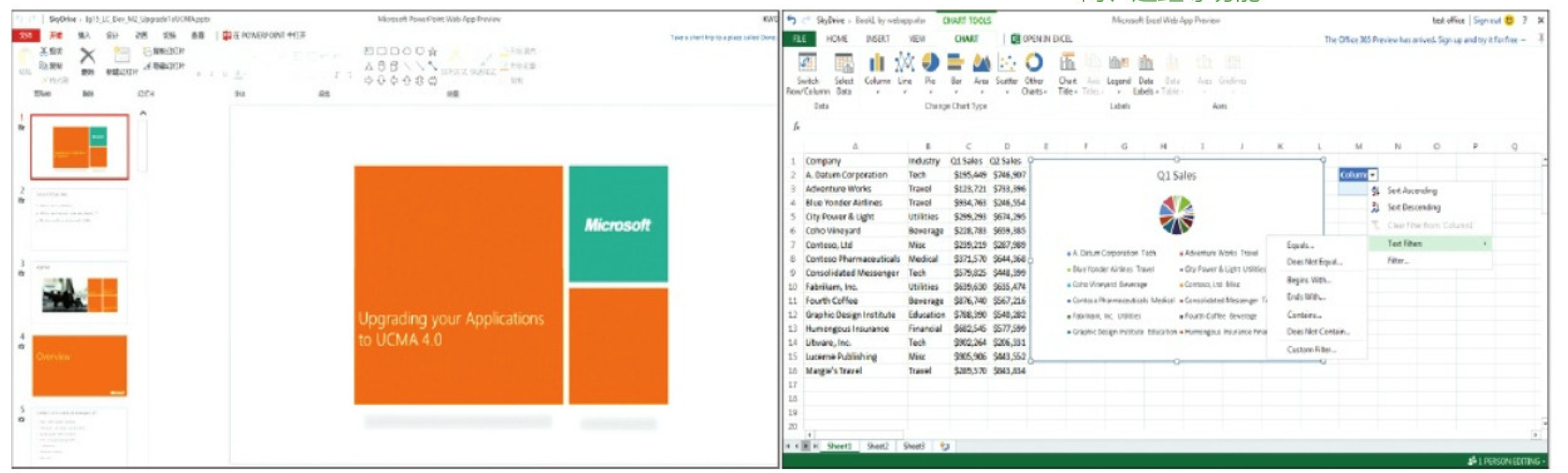
可根据名称、修改日期、创建日期或大小对文件进行排序

新的桌面客户端增强了照片上传和寻找文件夹变化的性能

SkyDrive与Office Web Apps的联系相当紧密，在网络空间中创建或上传的Office文档都可以使用网页版Office查看与编辑。如果忘记将文件保存到SkyDrive文件夹也不要紧，可以远程连接安装了“SkyDrive for Windows”的计算机，直接访问硬盘中的所有文件。SkyDrive中一共可以创建4种文件：Word文档、PowerPoint演示文稿、Excel工作簿以及OneNote笔记，已经足以应对日常的工作任务。



Word Web App的基础功能更加完整，增加了更改页面大小、方向、边距等功能

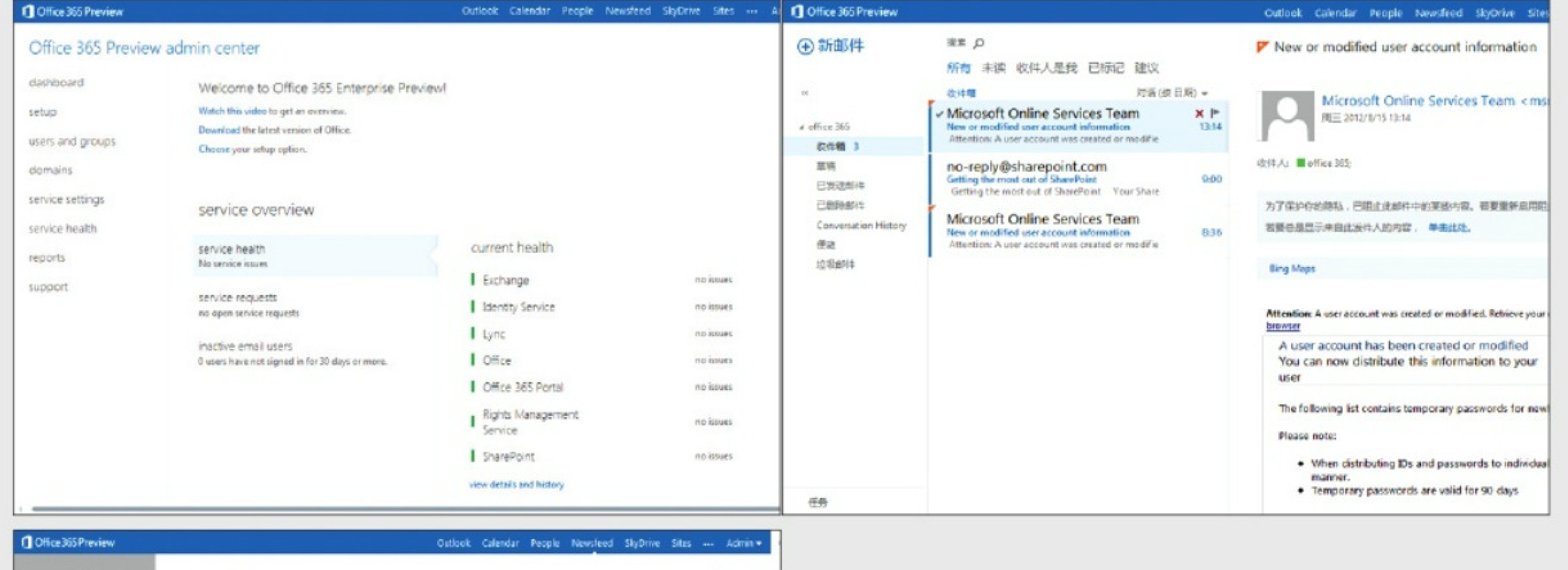


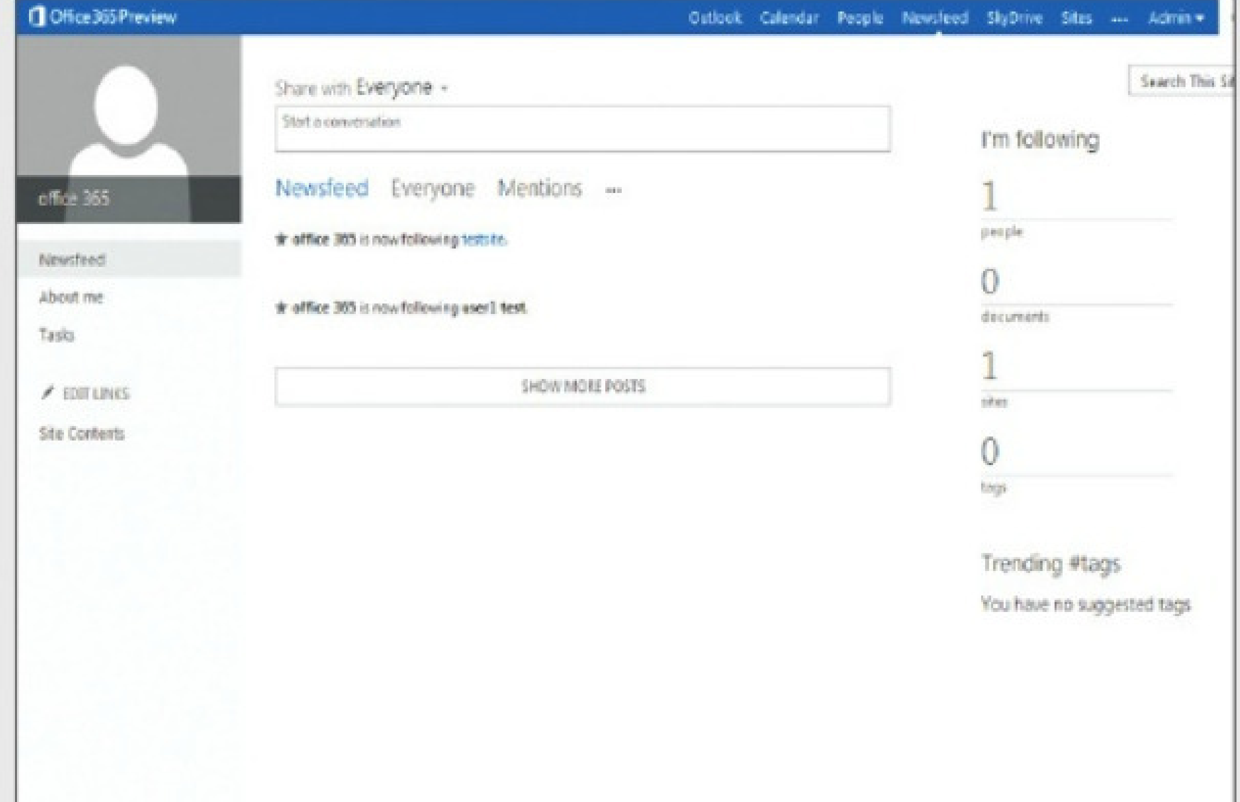
PowerPoint Web App新增多个主题、图片与绘图工具，还可设置简单的动画与切换效果

Excel Web App增强了数据分析功能，支持PivotTable编辑、QueryTable和更加丰富的图表等内容

多种在线应用为企业用户助力

微软为企业级的Office 365用户提供了一套更为先进的网络应用服务，虽然普通用户听上去可能觉得和自己无关，但在实际使用的过程中却让人感觉平易近人，简约而又强大。在线版Office与企业版Office 365可谓密不可分，很多Office365的高洁服务都要依托于在线版Office来进行。下面就简单介绍企业版中几个和在线版Office有关的重要功能，更详细的使用说明可参考SharePoint Server 2013、Exchange Server 2013以及Lync Server 2013预览版。



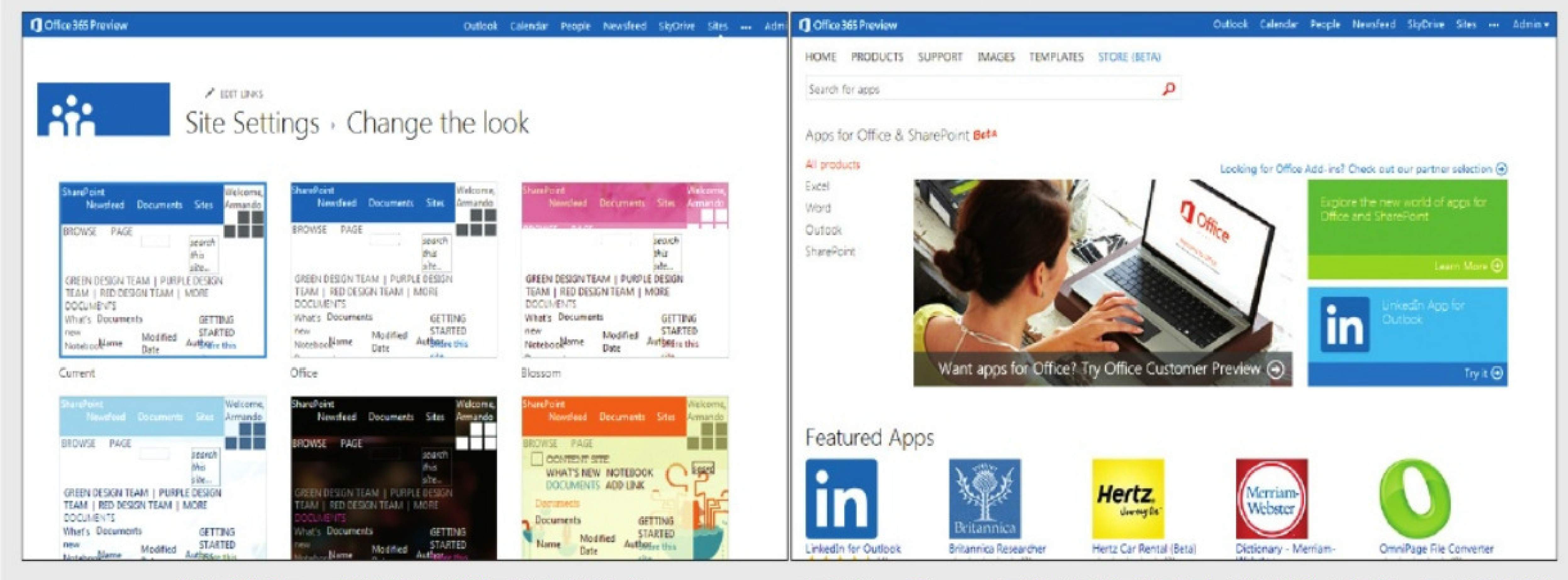


左上： ProPlus版本用户的管理页面可以查看网页版Outlook、日历、通讯录，监控全部服务的运行状态，管理域名/用户以及查看日志

右上： 在蓝色调+矩形风格的Outlook网页版中。用户可以收发邮件、管理任务，可以满足最基本的需要

左： ˝Newsfeed˝如同企业版的Facebook，是Office 365社交化中心。用户可以˝Follow˝其他同事，根据流程一起完成项目，查看他们发布的最新信息与文件

除了上面提到的功能以外，另一个实用的“Office on Demand”功能允许用户在未安装Office套件的电脑上使用Office应用程序（适用于图书馆中的计算机或临时借来的电脑），应用程序几乎可以立即部署到本地，而不会在电脑上永久安装。一旦注销用户，应用程序和文档将被清除干净。同样在“Site”页面下，还可以查看公共页面（Public Site）和团队页面（Team Site），前者供客户查看，他们可以更详细地了解你所在公司的信息；后者则具有组内管理项目、文件分享等功能。



多种模版在一定程度上满足了个性化需求

在Office Store中可以针对每款产品安装增强小程序，可惜应用的数量目前还比较少

微软谈Office 2013如何与SkyDrive客户端完美整合

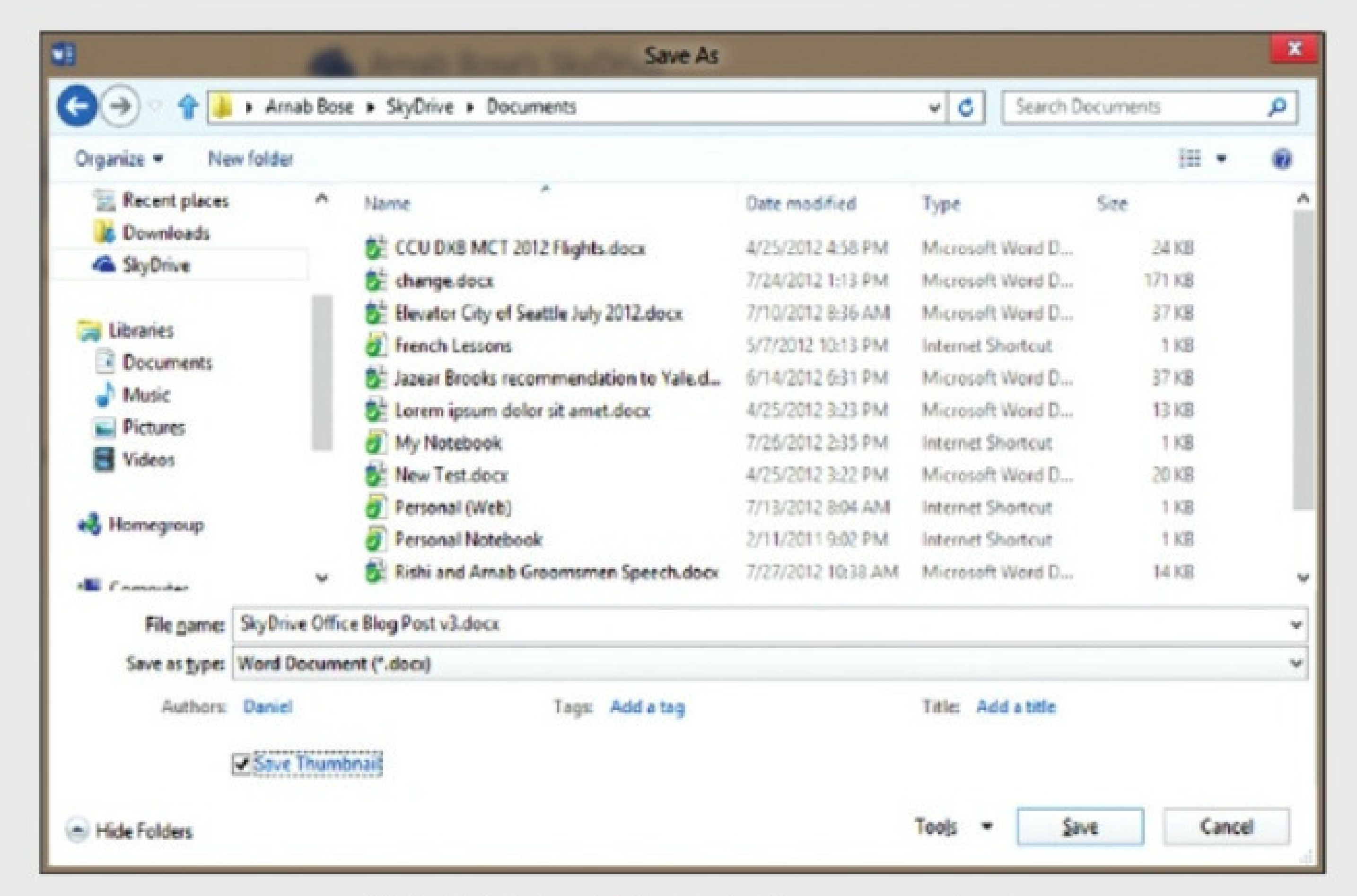
今年7月，微软在Office Next博客上谈论了他们为何决定将Office 2013的默认存储位置改为SkyDrive云端，以及如何整合Office 2013和SkyDrive客户端来解决现有云同步方案的不足，比如无法真正的同步协作、无法离线获得文件等。

微软解释道，当你使用下一代Office软件编辑文档并将文件保存在SkyDrive时，数据会同时存储到本地的SkyDrive文件夹以及云端。文件上传至SkyDrive是通过系统后台进程异步实现的，因此如果正坐在WiFi信号不强的咖啡厅处理文档，你可以在文件上传的同时工作。这一机制确保了编辑文档的性能不被网络的带宽、延迟或可用与否所影响。另外，当打开本地SkyDrive文件夹中的文档，Office 2013会识别出该文件是否保存在SkyDrive上，如果是则会立刻连接到云端同步数据，这意味着用户获得的文档始终是最新的。如果这是一份共享文档，也可以即刻看到其他正在编辑的用户以及正在编写的内容，此时可以用Office Web Apps或Office 2010来同步协作编辑。

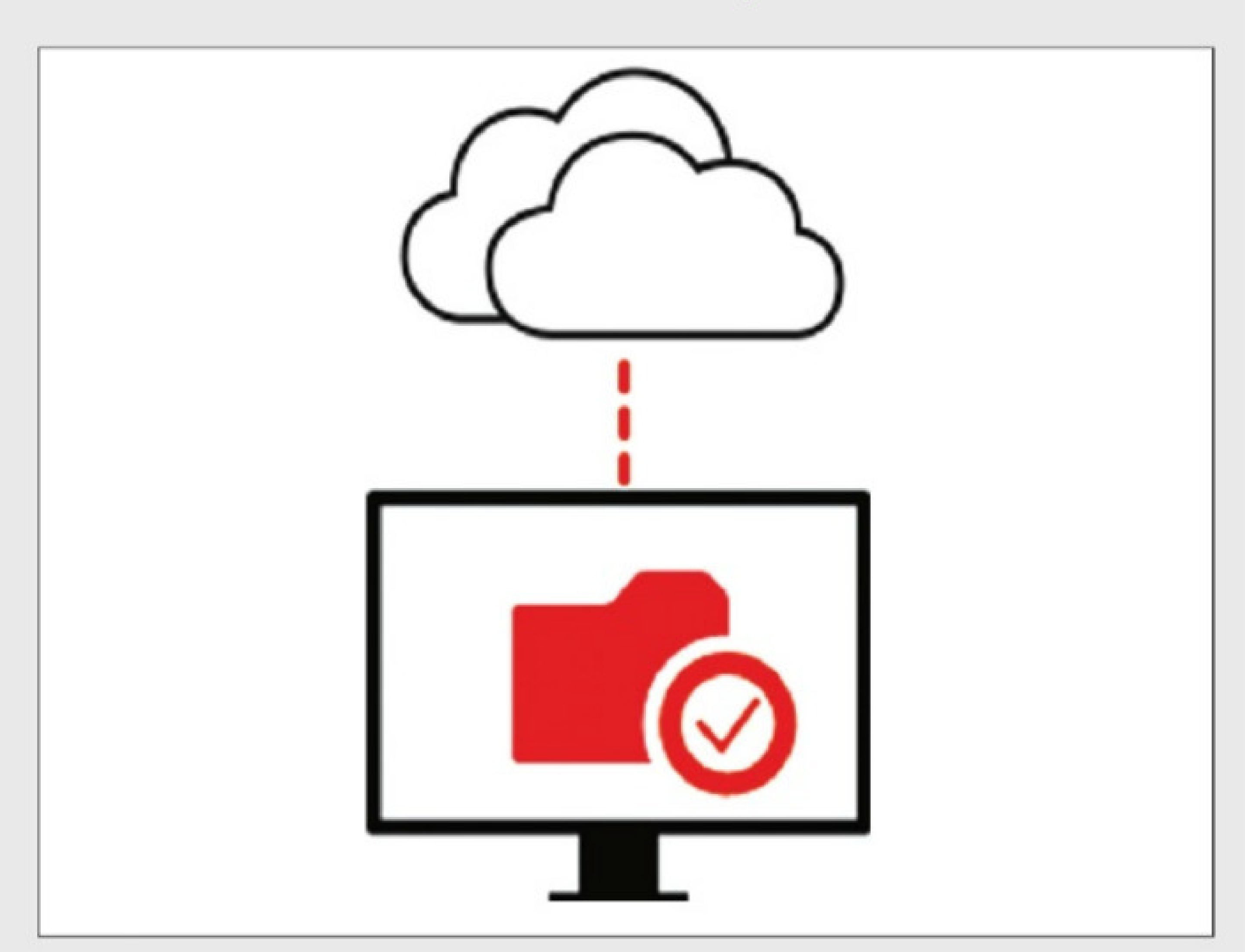
设备离线时，新版Office可以直接从本地SkyDrive文件夹中打开、保存文档，你会在程序中看到正在离线编辑的提醒，Office也会提醒你有文件改动需要同步至云端。不过此时你的文件仍保存在本地，无须担心数据丢失。实际上，任务完成后可以把Office软件直接关闭，等到下次联网时软件会自动上传最后的改动。

另外，微软还补充了SkyDrive客户端和Office 2013的“智能同步”机制，使用新版Office和SkyDrive来同步文件对带宽的使用和电池续航都有益处。比如你正在处理50MB的PowerPoint演示文档，并决定插入一个项目符号，Office会聪明地只上传新增的部分而不是全部 文档，从云端下载也是一样道理。微软将此称为“部分文件上传和下载”，是由“MS-FSSHTTP”（参考链接：http://msdn.microsoft.com/en-us/library/dd943623(v=office.12).aspx）协议来实现的。

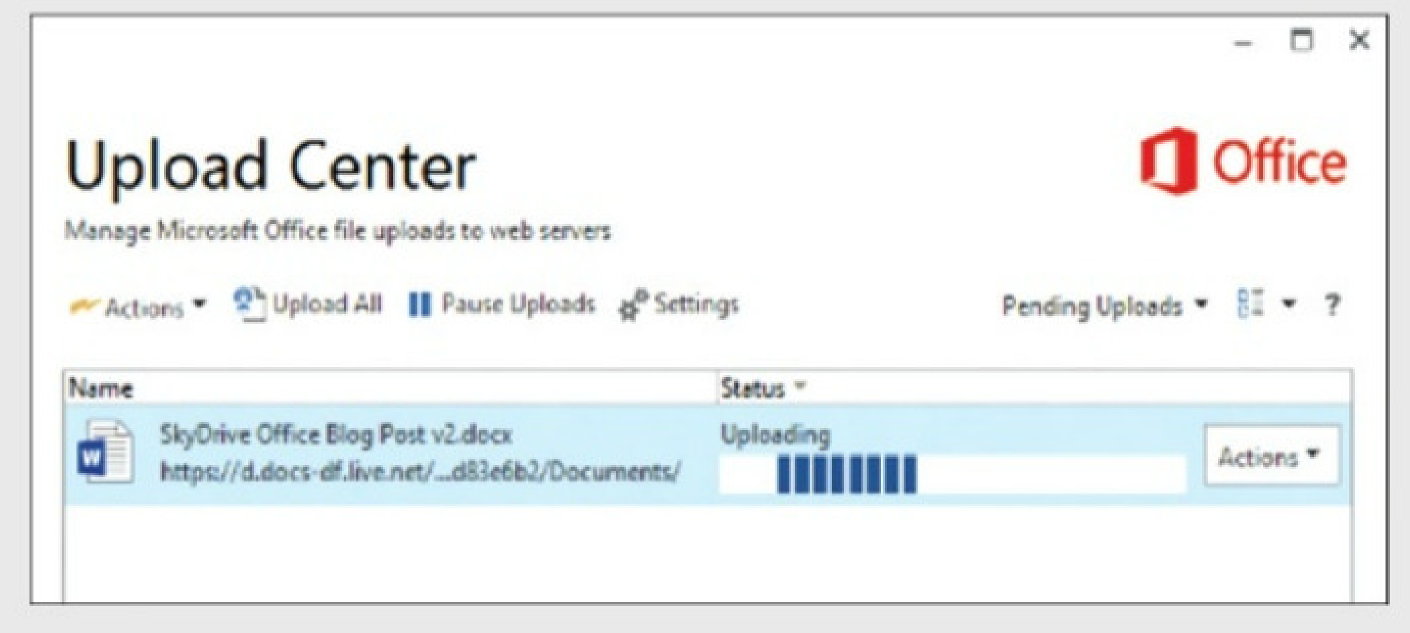
得益于Office 2013和SkyDrive部门的密切合作，我们可以在Office中使用到更加简单的文档同步和协作体验，如果你正在寻找随处可访问文档或多人协作的方案，不妨试试Office 2013和SkyDrive吧。



集成在资源管理器中的SkyDrive功能



云与你的设备和数据将形影不离

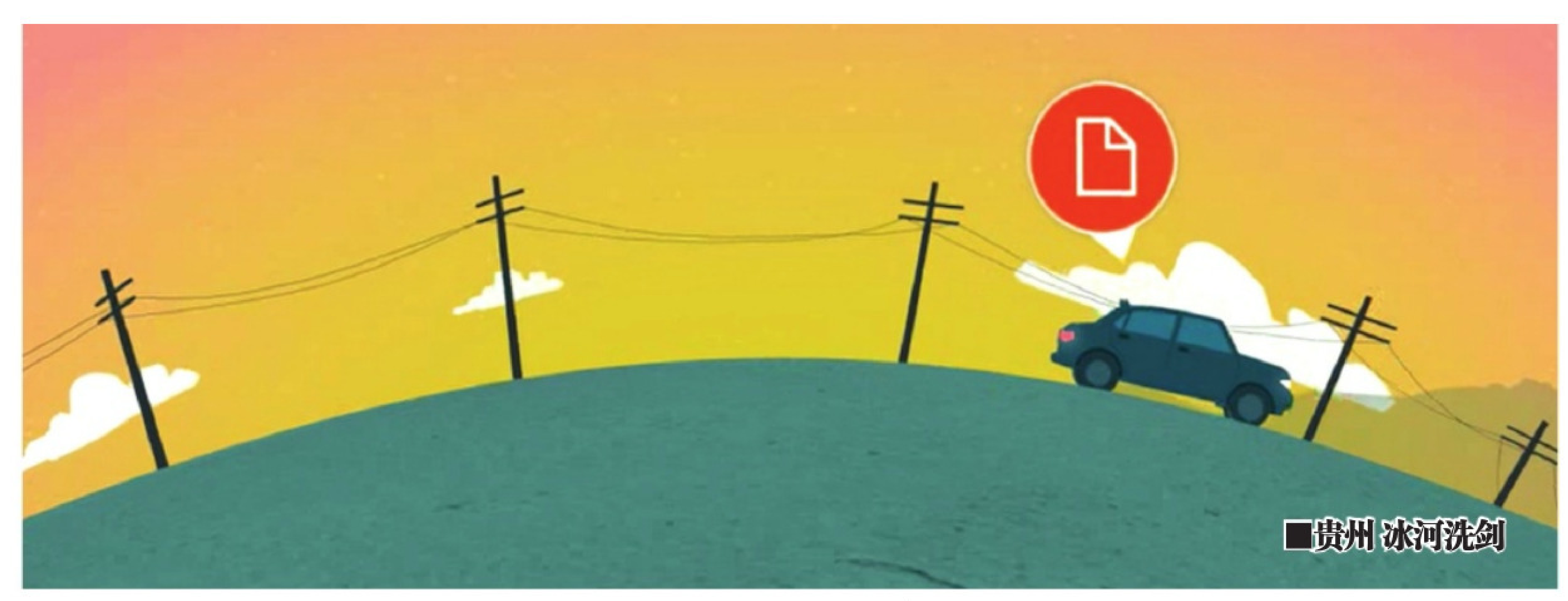


Upload Center会专门来帮助Office文档的基本上传管理任务

结　　语

Office 365肩负着改变用户使用习惯的使命，它的成败或许会决定着Windows系统的未来，因为人们的生活越来越贴近网络，假如输掉这场关键战役，微软将有可能一蹶不振。Office 365面临的竞争对手非常强大，Google Docs（现已与Google Drive整合）在普通用户中的认知度更为出色，特别在移动端付费软件产品中，其市场份额可达40%，此外还有苹果、Adobe、Cisco等潜在对手，微软的种种革新是否能被用户所接受，还需要市场的考验。

“移动办公室”乱战 微软Office文档兼容性报告



■贵州 冰河洗剑

新版Office 2013的一个很大改进在于引入了云端技术，为平板电脑等移动设备操作进行了优化，极大地增强了云办公服务能力。云办公的意义在于跨平台随时随地协作与移动办公室，但Office 2013的云办公也仅限于微软自家的SkyDrive所搭建的封闭平台，并不能解决所有环境下的文档传递、修改与协作等需求。更多情况下，用户需要跨平台用不同的办公软件完成任务，因此Office 2013文档格式的兼容性便极为重要，甚至决定了更广义上的云办公能否实现。

移动平台篇：谁才是真正的“移动办公室”？

Office 2013为移动平台作出了许多专门的优化设计，例如RT版本移除了宏、第三方加载项和VBA等功能，以保证电池续航和整机可靠性。在Windows Phone系统上，移动版本的Office毫无疑问不会存在任何文档兼容问题（图1），但是在更为流行的Android和iOS平台，Office 2013的文档兼容性究竟如何呢？



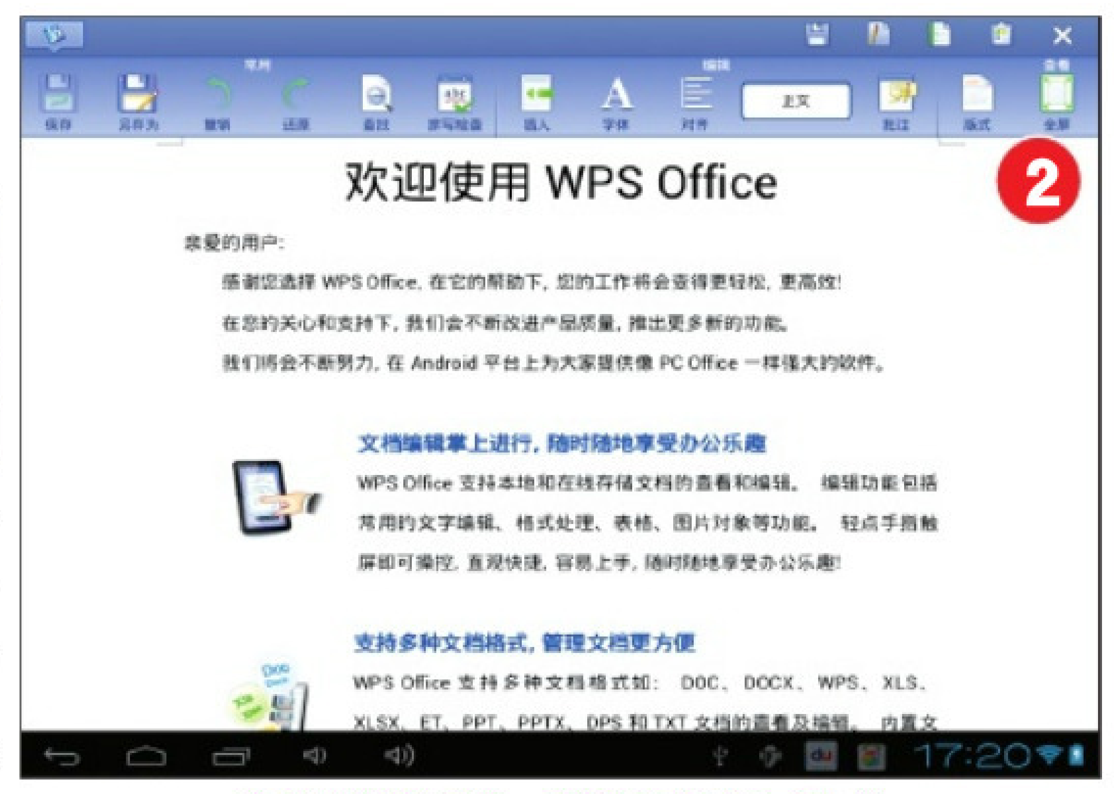
Windows Phone平台上完美兼容Office文档

一、Android与iOS平台下的Office软件

Android平台上没有原生的Office办公组件，不过第三方的相关应用则非常丰富；iOS平台内置了自家的Office应用“iWork”，但是对微软Office文档的兼容性不高，用iWork打开Word、Excel文档时，遇到大小不一的字号、缩进字符、项目符号等格式，都有可能发生混乱，所以在iOS平台上依然有不少更出色的第三方Office应用。笔者在这两个平台上各选择了几款常用软件进行测试。

软件名称	Android平台版本	iPhone平台版本
金山WPS Office移动版	HD版 v4.6.115563	N/A
OfficeSuite	v6.1.883	N/A
Documents To Go	v3.204	v4.0.9
QuickOffice	v5.5.209	HD版 v4.5.0

金山WPS Office移动版是金山公司推出的Android平台移动办公应用（图2），该软件完美支持多种文档格式的查看与编辑，内置了方便的文件管理工具，集成金山快盘云存储、邮件发送等功能。早期的WPS Office很薄弱，经过不断的升级之后，功能不断完善，其目标是让用户真正体验到云办公的快乐。

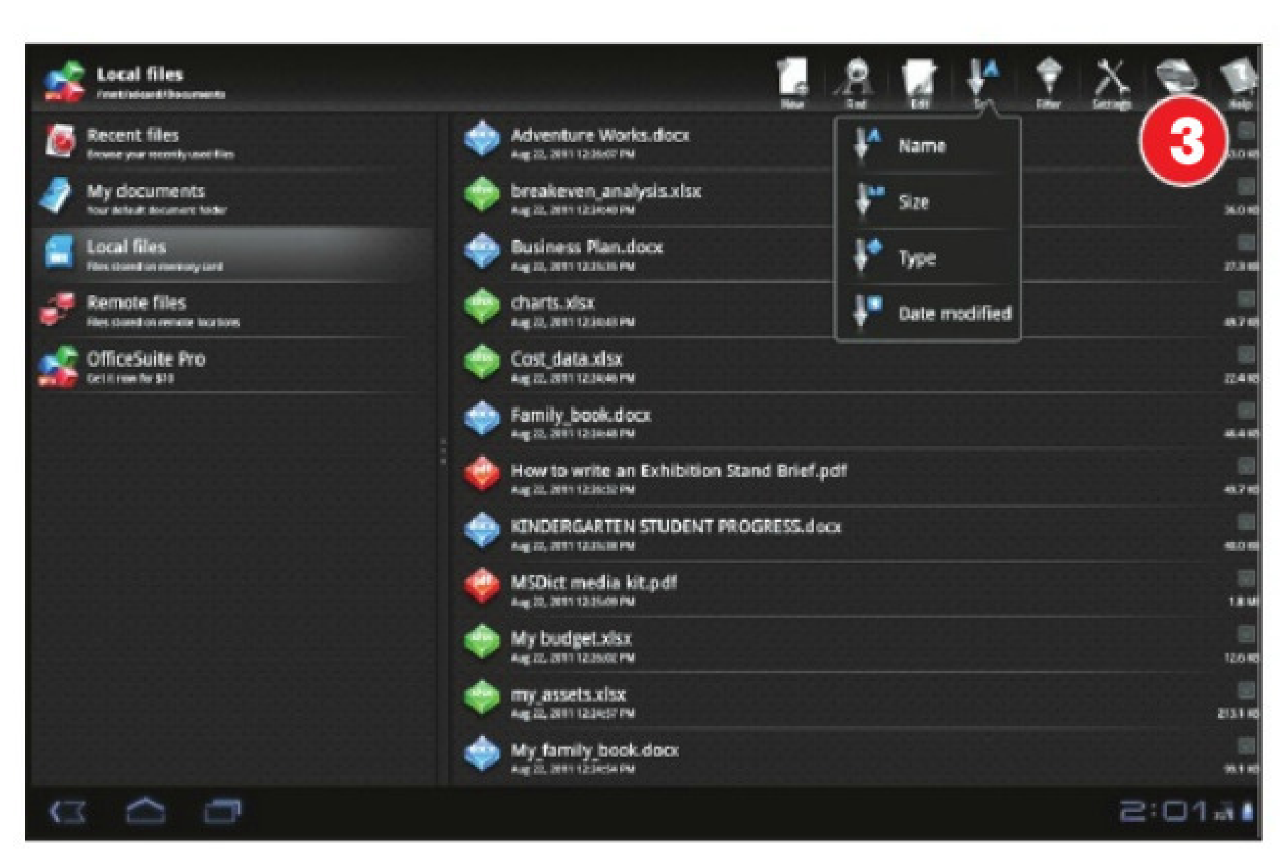


金山WPS Office移动版快乐云办公

OfficeSuite是Android平台上一款非常独特的Office办公软件（图3），它提供了极为强大的编辑功能，对Word和Excel文档都可较完美地支持图片、表格等插入与编辑，此外还提供了PC端独有的编辑功能。

Documents To Go是Android平台上最好用的办公软件之一（图4），它的执行效率非常高，采用了独特的缓存打开技术，在移动平台上查看大体积的图文混排文档时，速度非常快且没有任何加载延迟。该套件也有iOS平台版本，对文档的重排阅读效果很棒，各种查看与编辑操作也非常流畅。

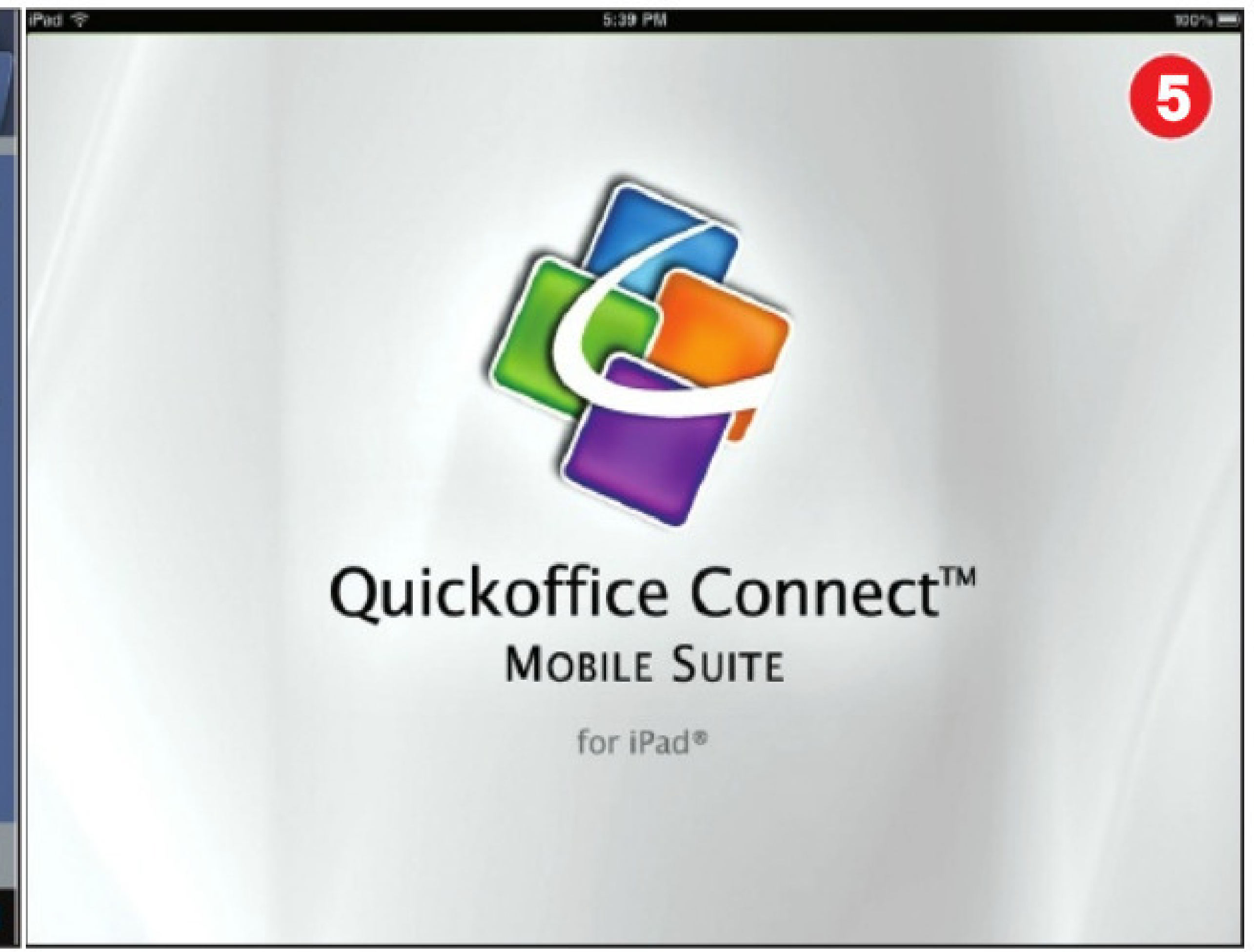
QuickOffice被视为iOS平台上功能最强大、兼容性最好的一套针对微软Office的办公套件应用（图5），它的Android版本已于2012年6月被Google收购。QuickOffice打开文件的速度也很快，浏览与编辑操作流畅，密码保护和直接查看ZIP文件中的文档是其特色。



编辑功能极为强大的OfficeSuite



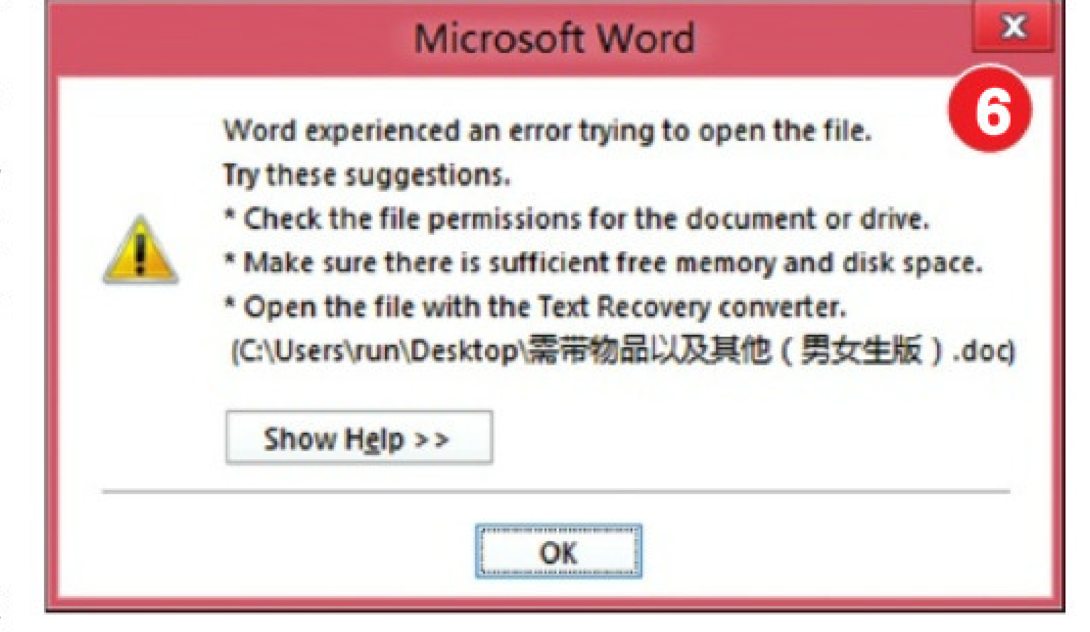
高效的办公套件Documents To Go



被Google收购的QuickOffice

二、难当大任——不尽如人意的Word文档兼容性

Word 2013与之前的Word 2010一样，都是沿用了从Word 2007开始启用的新文档格式“DOCX”，当然也提供了对Word 97-2003 DOC格式的支持。不过陈旧的DOC文档用Word 2013打开时，有些也会报错（图6），难道这是在试图消灭旧的格式么？不管怎样，DOCX取代DOC已成必然，我们就来看看DOCX文档在Android和iOS平台上的表现如何吧！



用Word 2013打开某DOC格式文档时出错

1. 普通图文混排与复杂格式版式兼容性测试

图文混排的Word文档相当常见，虽然Android与iOS平台上的各款办公应用都提供了对DOCX格式的支持，但是打开文档时图片是否能正常显示？图片插入的方式是否会发生变化？其它字体效果、上下标等版式又能否完美支持呢？带着这些疑问，笔者进行了初次测试。

图文混排及其它格式版式测试结果

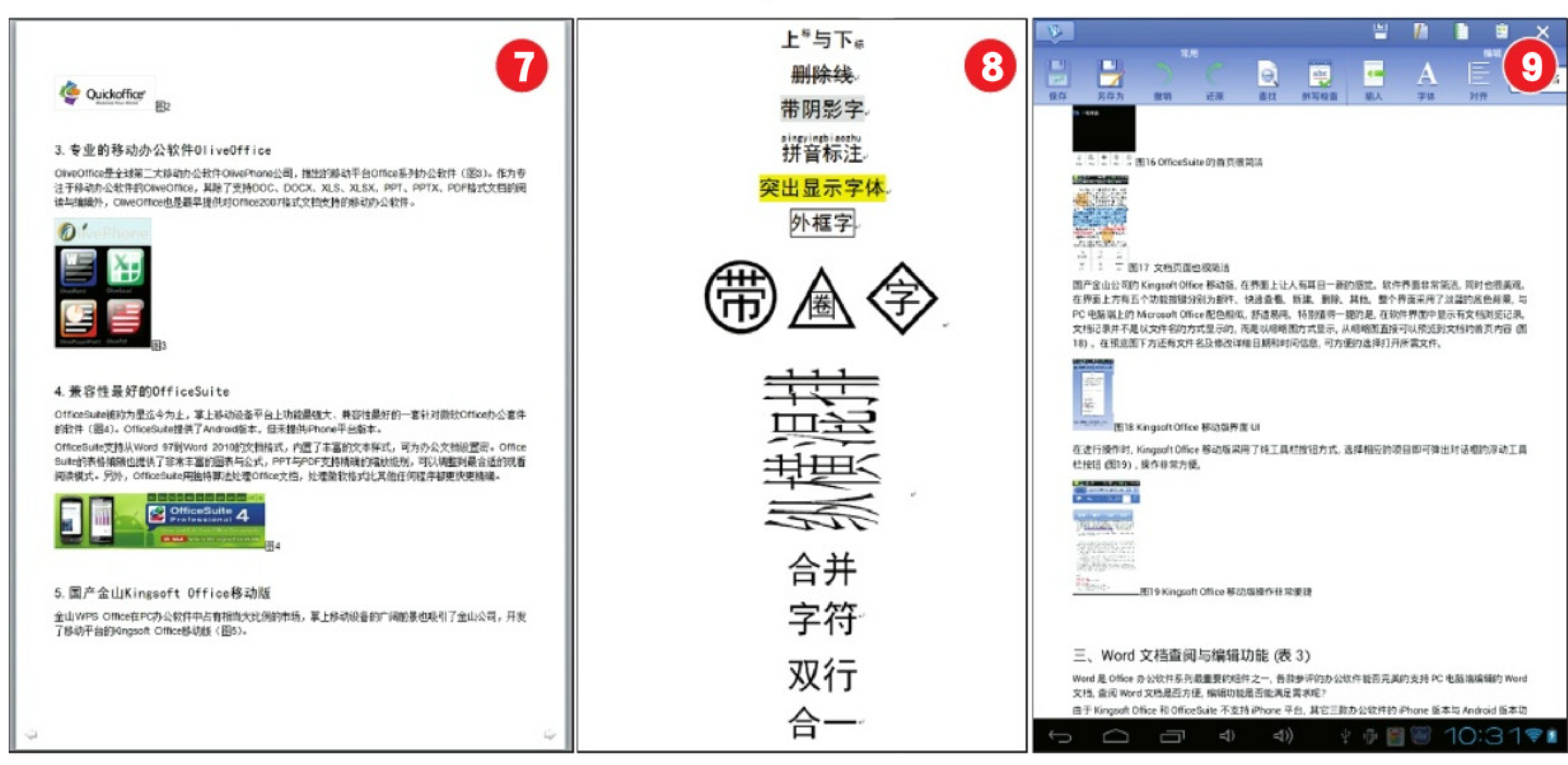
软件名称与平台		图文混排	上下标	删除字	拼音标注	带阴影字	突出显示	边框字	带圈字	纵横混排	合并字符	双行合一
金山WPS Office移动版	Android平台	√	√	√	×	√	√	×	×	×	×	×
OfficeSuite	Android平台	√	√	√	×	√	√	×	×	×	×	×
Documents To Go	Android平台	√	√	√	×	√	√	×	×	×	×	×
Documents To Go	iOS平台	√	√	√	×	√	√	×	×	×	×	×
QuickOffice	Android平台	√	√	√	×	√	√	×	×	×	×	×
QuickOffice	iOS平台	√	×	√	×	√	√	×	×	×	×	×

笔者使用了一篇普通的图文混排文档，其中包含了常见的居中、首行缩进、普通段落样式及字体格式等版式（**图7**）；另外还选择了一篇包含复杂格式版式的DOCX文档（**图8**），之后分别对各款软件进行兼容性测试。

金山WPS Office移动版对普通的图文混排文档支持得非常好（**图9**），但是对特殊格式版式的测试项目上却不尽如人意，除了最常见的上下标、删除字、带阴影字和突出显示字体以外，其它特殊格式均不支持。标注了拼音的字段、带圈字与合并字符直接显示为空白（**图10**）；边框字、纵横混排与双行合一格式则完全消失。

Documents To Go的图文混排效果也极佳（**图11**），点击图片后还能自动放大显示，比较人性化。在复杂格式版式的支持方面，测试结果与WPS Office移动版完全一致，支持的格式版式也比较少（**图12**）。

OfficeSuite和QuickOffice的表现大同小异，仅支持最基本的排版格式，Word 2013中丰富的字体与版式效果在Android系统上难以得到全面体现。而iOS平台的测试结果甚至更糟糕，QuickOffice连上下标和删除字效果都存在显示问题。



普通图文混排测试文档　　复杂格式版式测试文档　　WPS Office移动版的图文混排效果

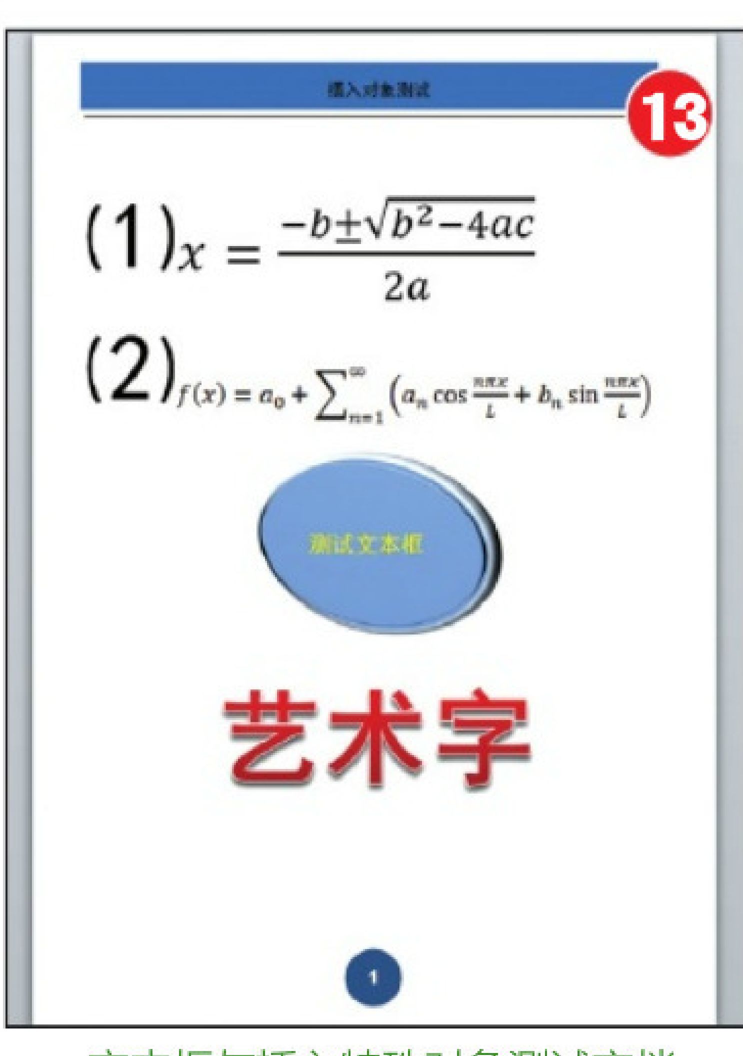


WPS Office移动版的复杂格式版式文档显示效果　　Documents To Go的图文混排效果　　Documents To Go的复杂格式版式文档显示效果

2. 文本框与插入特殊对象兼容性测试

Word文档中通常都会包含文本框、页眉和页脚等各种对象，在移动平台上打开此类文档时，是否会丢失这些内容呢？笔者准备的测试文档包含了带有格式的页眉与页脚、两个项目编号与数学公式，以及一个文本框与一个艺术字（**下页图13**），看看这些软件的“战斗力”如何吧！

文本框与插入特殊对象测试结果						
软件名称与平台		页眉与页脚	项目编号	数学公式	文本框	艺术字
金山WPS Office移动版	Android平台	×	√	×	仅丢失特效	仅丢失特效
OfficeSuite	Android平台	√	√	×	仅丢失特效	仅丢失特效
Documents To Go	Android平台	×	√	×	×	×
Documents To Go	iOS平台	×	√	×	×	×
QuickOffice	Android平台	×	√	×	×	×
QuickOffice	iOS平台	×	√	×	×	×

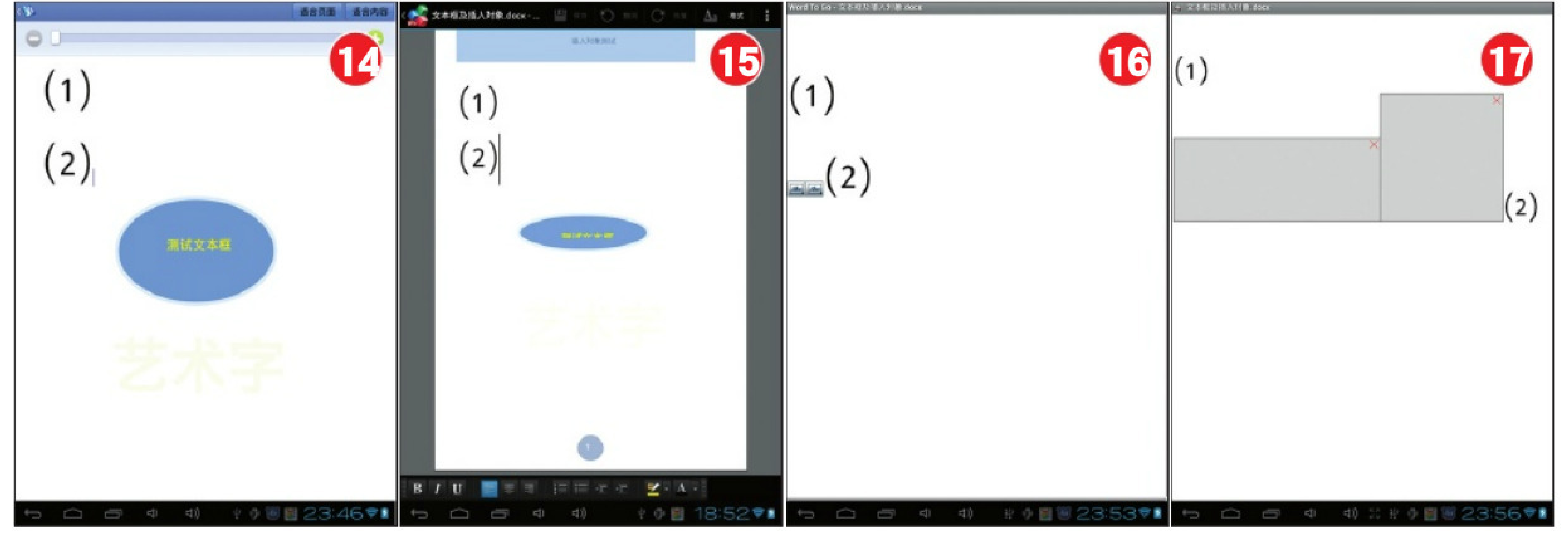


文本框与插入特殊对象测试文档

金山WPS Office移动版完全“无视”了页眉、页脚和数学公式，文本框与艺术字的3D效果也荡然无存，唯一能正常显示的只有项目编号（图14）。

OfficeSuite比WPS Office移动版略好一些，页眉与页脚能显示完全，但颜色发生了改变；项目编号依然“健在”，只是插入的数学公式都丢失了；文本框虽然内容完整，但显示的大小和特效发生了变化，艺术字同样也失去了艺术效果（图15）。

Documents To Go的测试结果让人大吃一惊，文档页面一片空白，只有两个项目编号孤零零地挂在屏幕上（图16）；QuickOffice同样也很糟糕，仅剩下项目编号与两个莫名其妙的灰色方框（图17），原来的文档内容几乎完全消失了。这两款软件在iOS平台下的表现，让笔者感到失望与震惊。



WPS Office移动版对大多数插入对象无能为力　OfficeSuite的兼容性总是差那么一点儿　Documents To Go的测试结果糟糕透顶　QuickOffice仅能显示两个编号

3. 数据表格兼容性测试

Word文档中常常需要插入各种数据表格，在移动平台下对包含表格的Word文档能否完美支持呢？笔者使用Word 2013的在线模板生成了一份基于表格自动生成的日历文档（图18），表格中的数据采用了不同字体与颜色，插入的图片和被隐藏的表格边框还可同时测试对于表格样式的兼容性。

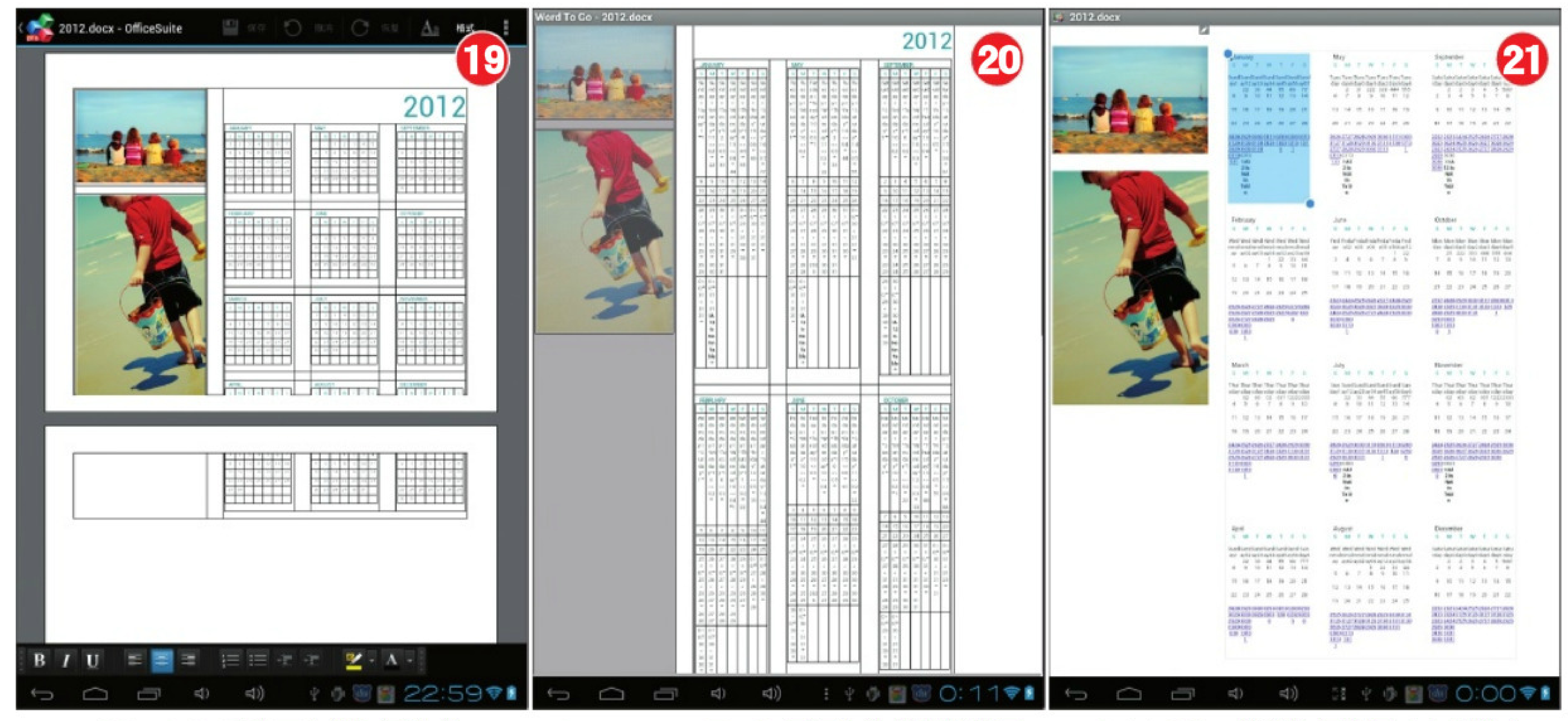


用于测试数据表格兼容性的Word 2013日历文档

数据表格兼容性测试结果				
软件名称与平台		数据内容	单元格格式	表格版式
金山WPS Office移动版	Android平台	√	√	边框隐藏效果丢失
OfficeSuite	Android平台	√	√	边框隐藏效果丢失
Documents To Go	Android平台	部分数据显示不正常	√	边框隐藏效果丢失
Documents To Go	iOS平台	部分数据显示不正常	√	边框隐藏效果丢失
QuickOffice	Android平台	部分数据显示不正常	√	√
QuickOffice	iOS平台	部分数据显示不正常	√	√

金山WPS Office移动版和OfficeSuite都能比较完整地展现整个表格中的内容，但是在格式的显示上略有缺憾，原本隐藏的表格边框全部显示出来了，失去了日历应有的版式（图19）。

Documents To Go虽然能显示表格，但其中的数据和框线异常混乱，更不要指望它还能保证表格边框的隐藏属性（图20）；QuickOffice的表格样式效果比较正常，但也会出现莫名其妙的垃圾数据（图21）。



OfficeSuite丢失了表格边框格式　Documents To Go显示表格的糟糕效果　QuickOffice能够较好地保持表格样式

点评：Word 2013中DOCX文档格式在移动平台上的兼容性令笔者十分失望，Android与iOS平台对Word中各种格式版式的支持得都非常有限，对于较为复杂的文档都存在着不同程度的特效丢失、数据表格混乱等诸多问题，想要在Android或iOS平台上“快乐地云办公”，只能说理想与现实的差距还很大！

三、柳暗花明——表现尚可的Excel表格文档兼容性

与Word 2013一样，Excel 2013也沿用了Excel 2007的XLSX文档格式。对于普通用户来说，常用的Excel功能无非是数表记录、求值计算、数据图表以及一些简单的格式设置。由于测试项目较少，笔者就不在此进行单项考察，而在一份文档中进行集中测试。

Excel表格文档兼容性测试

软件名称与平台		单元格格式	单元格合并	数学公式计算	数据图表	多工作表
金山WPS Office移动版	Android平台	√	√	√	√	√
OfficeSuite		√	√	√	×	√
Documents To Go	Android平台	√	√	√	×	√
	iOS平台	√	√	√	×	×，丢失表
QuickOffice	Android平台	√	√	√	√	√
	iOS平台	√	√	√	×	√

在测试文档中，除包含最基本的数字与文字以外，还对某些单元格进行颜色标记以及行与列的单元格合并。在测试数据处理方面，加入了简单的求平均值公式和柱状统计图表，另外还会多工作表的支持情况（图22）。

金山WPS Office移动版支持多工作表，其中的数据内容都可以完整地正常显示，整个图表界面让人感觉清爽舒服。单元格合并与格式设置没有任何混乱，自动求值公式也未出现错误，柱状图表显示正常，没有任何数据异常与格式变形（下页图23）。

OfficeSuite对工作表的内容与样式均显示正常，唯独插入的柱状图丢失了（下页图24）；Documents To Go也同样丢失了柱状图表，而且iOS版本测试时竟然还丢失了一个工



Excel表格测试文档

作表！

Android平台的QuickOffice对于多工作表、单元格格式和公式计算都可正常显示，柱状图表也未丢失（图25），不过其iOS平台下的表现略差一些，柱状图表再次莫名地不见了。

WPS Office移动版对Excel测试文档支持得较好

OfficeSuite显示Excel测试文档的效果

Android平台QuickOffice的Excel文档测试结果较为理想

点评： 虽然各款软件的测试结果稍有差异，但可以看出在Android与iOS平台下，对于Excel 2013的XLSX表格文档兼容性还是相当不错的，尤其是Android平台。其中金山WPS Office移动版与QuickOffice在Android下的表现最完美；QuickOffice在iOS平台的表现也能接受。

四、尚可使用——表现平庸的PowerPoint幻灯片文档兼容性

对于PowerPoint 2013幻灯片文档的兼容性测试也是集中在最新的PPTX格式上，测试项目主要包括幻灯片中的图片、文字和页面背景等格式是否正常；插入的Excel数据表格和MP4视频等特殊对象可否正常演示；此外还包括百叶窗、风车等幻灯片切换与动画效果（图26）。

PowerPoint幻灯片文档兼容性测试结果

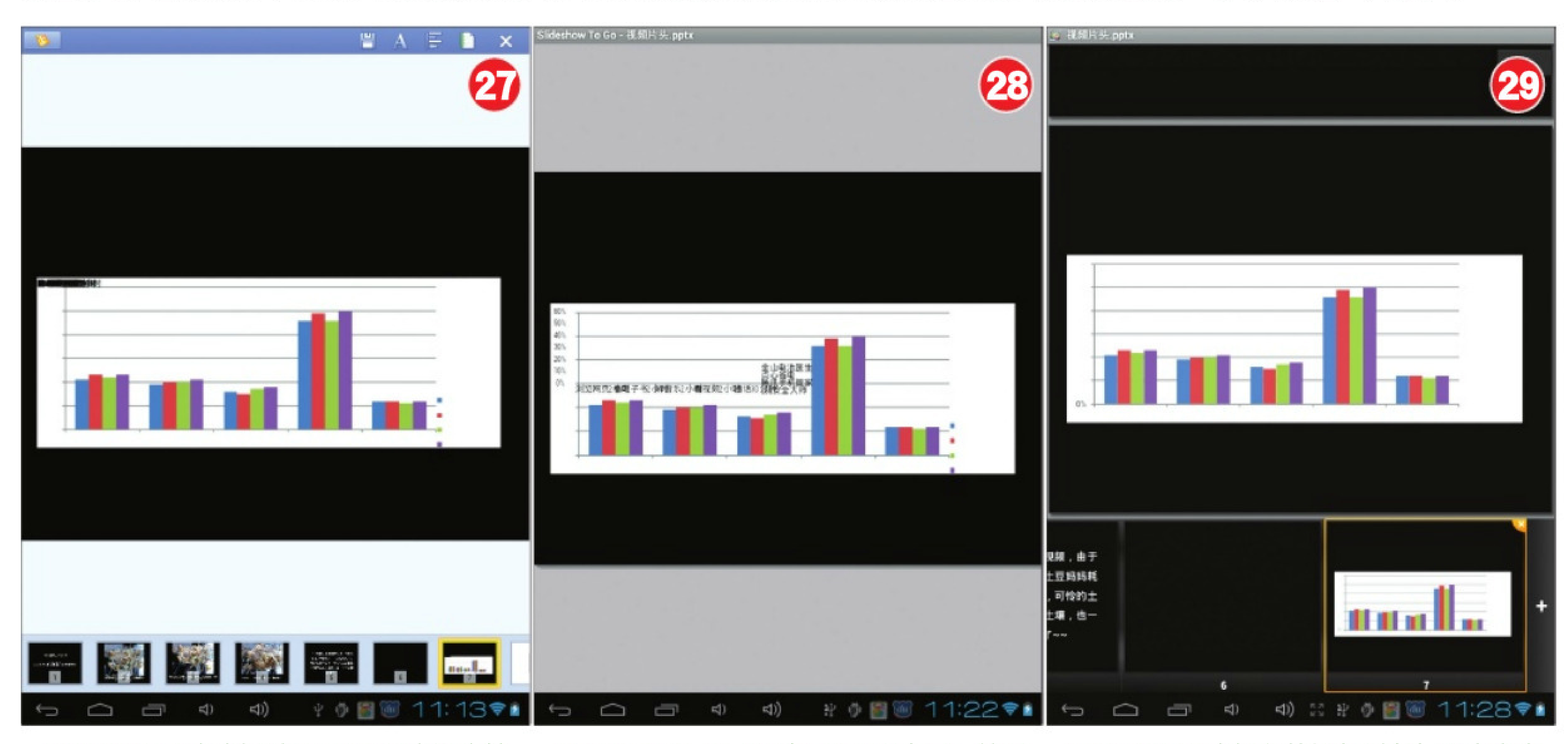
软件名称与平台		幻灯片切换效果	视频对象	Excel表格对象
金山WPS Office移动版	Android平台	√	√，可见但视频无法播放	√，可见但图表混乱
OfficeSuite	Android平台	√	√，可见但视频无法播放	×
Documents To Go	Android平台	√	√，可见但视频无法播放	√，可见但图表混乱
Documents To Go	iOS平台	√	×	×
QuickOffice	Android平台	√	√，可见但视频无法播放	√，可见但图表文字丢失
QuickOffice	iOS平台	√	×	×



PowerPoint 2013幻灯片测试文档

金山WPS Office移动版对于图片、文字、样式、幻灯片切换等效果都基本正常，但是文档中的视频对象无法播放，而且Excel图表也出现了丢失内容的现象（图27）。

OfficeSuite对于文字和图片以及各种特效的显示尚属正常，但同样也出现了视频无法播放以及Excel图表完全丢失的情况：Documents To Go无法查看视频，Excel图表虽然能显示大部分内容，但混乱的文字让人无法阅读（图28）；QuickOffice的情况也好不到哪里去，同样是视频对象丢失，Excel图表上仅剩下柱状图，其中的文字无法显示（图29）。另一方面iOS平台更加惨不忍睹，Documents To Go和QuickOffice中的视频与Excel图表全都丢失，幻灯片页面一片空白。



WPS Office移动版对于Excel图表还支持得不好

Documents To Go中Excel图表显示效果

QuickOffice中插入的视频对象与图表文字也都丢失了

点评： 在移动平台上，PowerPoint 2013幻灯片文档仅能兼容普通的图片、文字、背景与切换效果等内容，对于插入的外部视频、图表等对象基本无法正常显示。Android平台对于幻灯片文档的兼容性比iOS系统更好一些。

总结

经过对Office 2013中的Word、Excel和PowerPoint这3款常用办公软件文档在Android与iOS平台上的兼容性测试，笔者发现在这两个移动平台上目前只能实现简单的文字、表格处理以及幻灯片的查看和编辑操作，对于特殊格式、样式和外部插入的特殊对象，都不能很好地显示。

测试中还发现，如果在移动平台上对测试文档进行过简单的编辑，被修改的文件在PC上重新打开之后，未改动部分的原貌是不变的，特殊格式、数据图表和视频等内容依然正常，所以这些应用软件对于文档的简单编辑工作还是可以胜任的。

PC与网络篇：打破兼容的鸿沟，扩展云办公概念

PC本地软件与在线网络应用相结合，是实现云办公的重要理念。除了微软提供的Office 2013与SkyDrive云存储以外，还有许多用户通过其它办公软件或在线应用来实现云办公。Office 2013的各种文档能否在其它办公应用中完美兼容，可以说是决定了更广泛意义上的云办公扩展实现。

一、Office 2013文档与WPS Office兼容性测试

国产办公软件领域，金山WPS Office有着很大的市场份额，得到了许多国内用户的支持（图30）。虽然其移动版本受到诸多功能上的限制，但PC平台上的软件功能正在逐渐成熟与强大，兼容性方面应该也不成问题，然而事实真如此么？本节全部测试依然使用之前的测试文档，让我们看看它究竟有多大能耐！



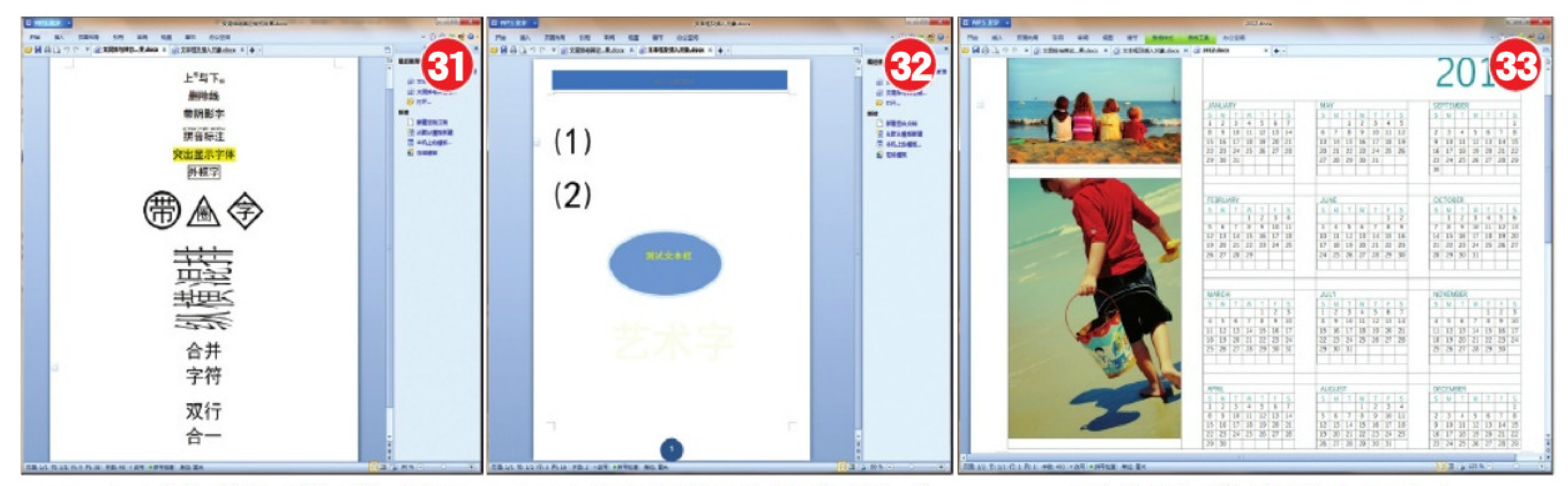
金山WPS Office 2012个人版软件

1. 文档特效难兼容

在图文混排与复杂格式版式的兼容性测试中，金山WPS文字处理软件可以完美地支持普通图文混排与各项格式，包含拼音标注、合并字符、双行合一、纵横混排等特殊格式效果（图31）。

文本框与插入特殊对象的显示效果与移动平台上的表现基本一致，项目编号、题注之类的对象尚属正常，但数学公式以及文本框和艺术字特效却丢失了（图32）。

对于Excel日历文档的显示情况基本正常，不足之处在于没有很好地隐藏的原表格中的边框（图33），好在整体效果并没有出现混乱。

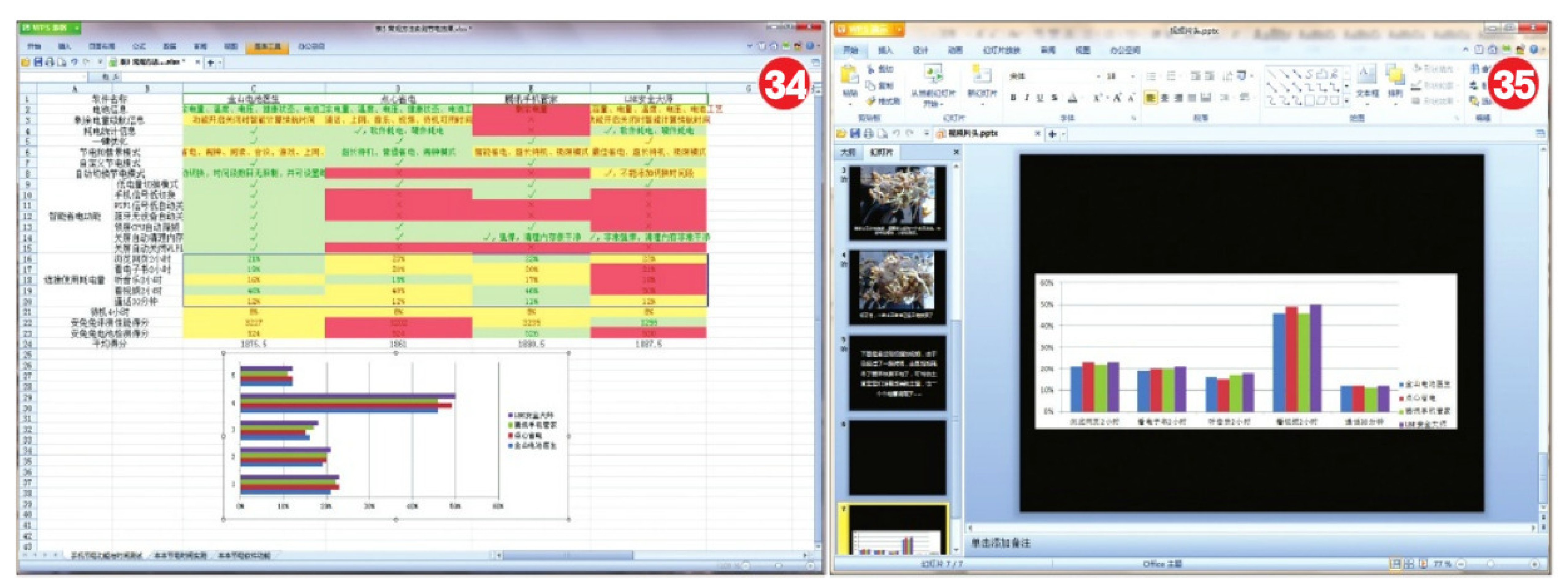


WPS文字软件支持各种特殊格式效果　WPS文字处理软件无法显示数学公式与部分特效　原本隐藏的表格边框被显现了出来

点评：从测试结果来看，虽然PC平台第三方Office软件功能已经足够强大，但Word 2013中独有的对象与各种特效总是难以得到兼容，这不得不说是最大的缺憾。

2. 表格与幻灯片兼容完美

Excel 2013与PowerPoint 2013的测试文档在WPS表格与WPS演示处理软件中都得到了极好的兼容，Excel测试文档中的文字、数据以及单元格格式效果、插入的图表和多工作表等全部显示正常，也能进行编辑与修改操作（图34）。PowerPoint测试文档在WPS软件中可以正常查看嵌入的Excel图表与视频对象，没有出现排版混乱或内容丢失的问题（图35）。



WPS表格处理软件完美地打开了测试文档　WPS演示处理软件可以正常显示Excel图表对象

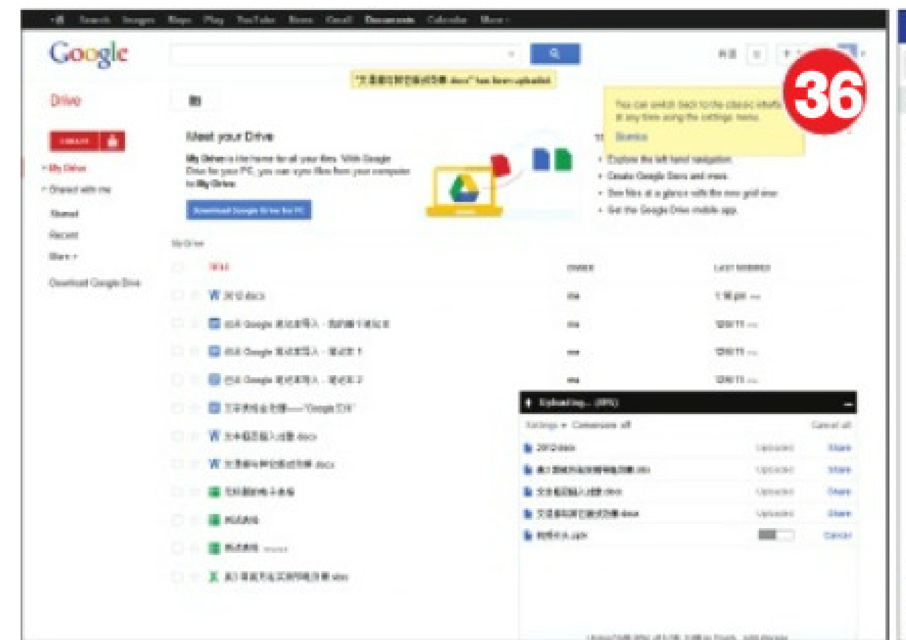
在测试过程中，Word文档的兼容性问题表现尤为突出，而Excel表格与PowerPoint幻灯片文档虽然测试结果令人满意，但事实上测试文件中的对象和特效并不复杂与繁多，因此没有反映出与Word文档一样明显的问题，兼容性方面仍然任重而道远。

二、兼容存问题，如何享受云办公？

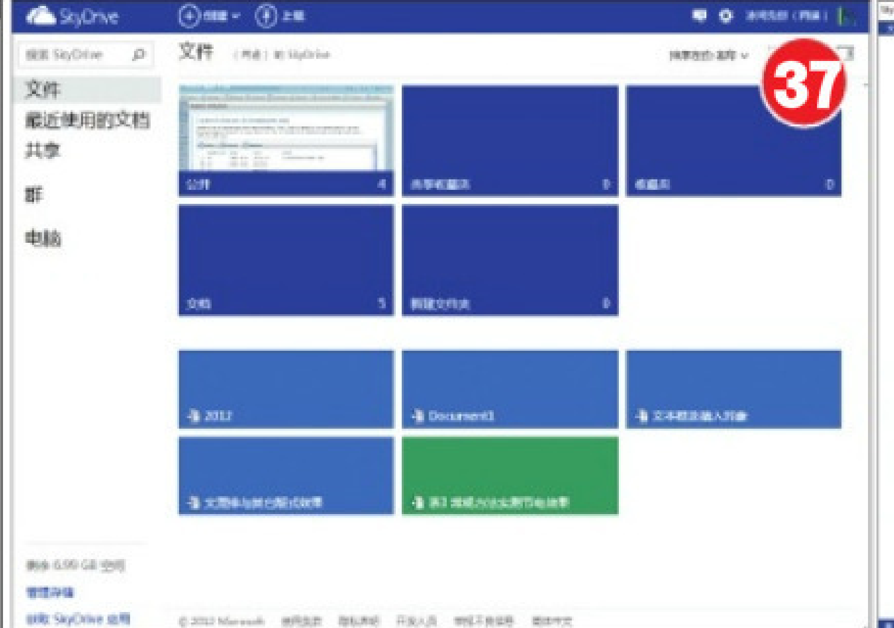
如果你的电脑没有安装任何Office软件，那么各种在线办公应用服务也许就会成为你的第一选择，不过这一切的前提当然是在完美兼容Office 2013文档格式的基础之上。目前较为流行的第三方在线办公应用非常多，我们挑选了知名的Google

Docs（http://drive.google.com/）作为代表（图36），而微软自家的Office Web Apps（http://skydrive.live.com/）也会加入其中进行测试（图37）。

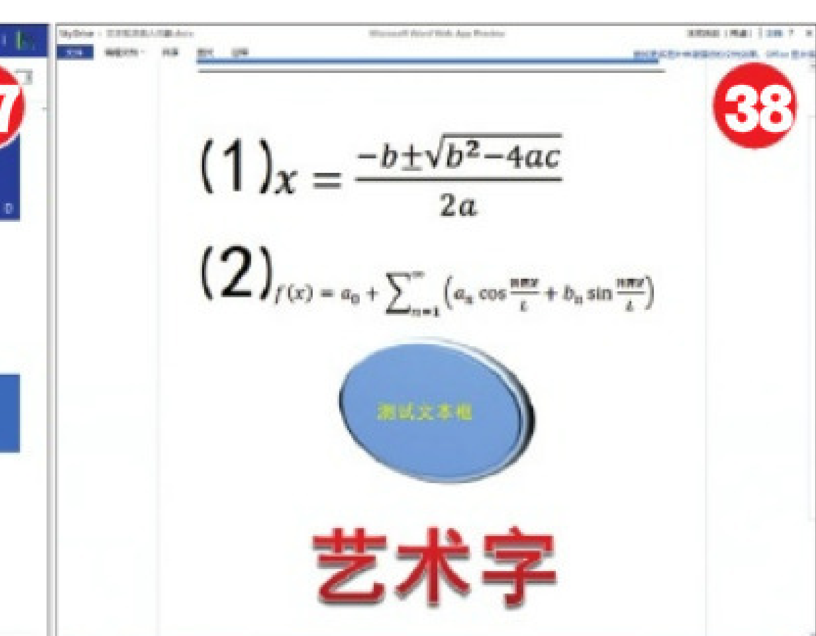
微软Word Web App的兼容性果然不负众望，无论是图文混排以及复杂的格式版式效果，还是文本框、其它插入对象以及数据表格，都能完美地呈现，与PC端Office 2013中显示的效果完全一致（图38）。



Google Docs已集成在Google Drive中



Office Web Apps集成在SkyDrive中

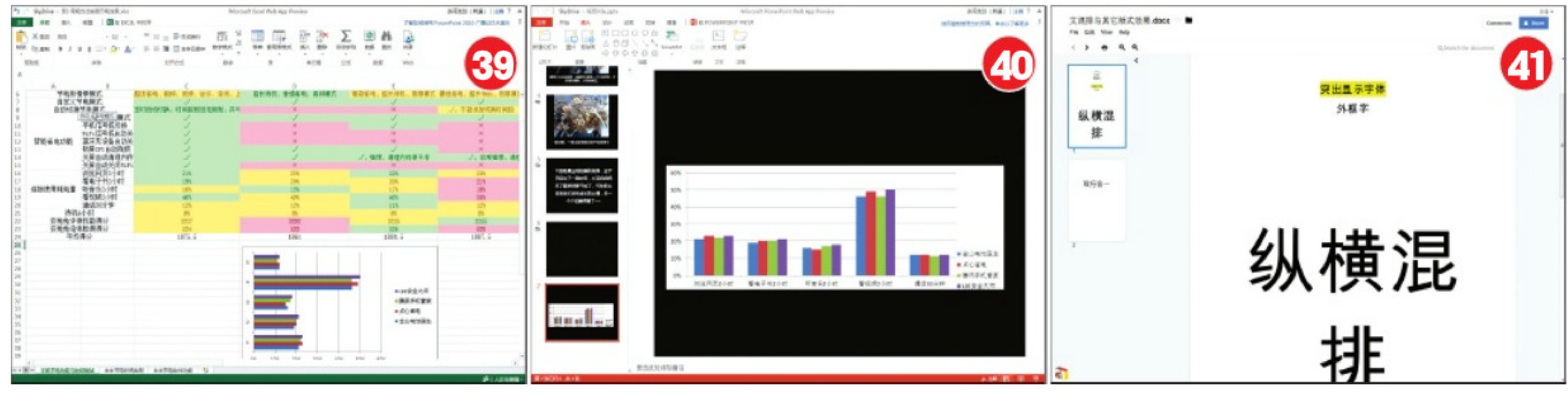


插入的公式对象以及各种特效完全显示正常

Excel Web App可以正常浏览测试文档中包含的多个工作表，单元格数据内容与格式、柱状图表也显示正常（图39）；PowerPoint Web App的兼容性也不错（图40），唯一存在的问题是无法播放插入的视频，原因是文件在保存到云端后路径发生了变化，因此也是可以理解的。

另一方面，Google Docs的表现不太乐观。虽然对于普通的图文混排没有问题，但复杂的格式版式文档兼容起来还是有些困难（图41）；文本框与插入特殊对象兼容性测试中，Google Docs只保留了艺术字效果（图42）；另外，Word文档插入的表格数据也存在严重问题，格式显示异常混乱（图43）。

Google Docs对于Excel表格文档来说简直就是一场噩梦！多个工作表被分成几个页面分别显示，表格边框消失了，插入的数据和柱状图颜色也失真严重，整个编辑页面让人无法接受（图44）！至于PowerPoint文档除了同样存在无法播放视频的问题以外，其它还算正常。



Excel在线表格能够完美兼容　PowerPoint在线幻灯片的兼容效果也非常好　Google Docs丢失了许多特殊格式效果



插入的艺术字虽然显示正常但其它对象及效果丢失很严重　Google Docs显示Word文档中的表格看起来十分糟糕　Google Docs的Excel表格兼容测试很坑爹

点评： Google的Google Docs在线办公应用算是行业中的先锋，但在对微软Office文档的兼容性方面，也仅仅只能对Word和PowerPoint文档提供最基本的编辑与格式样式支持。Google Docs尚且如此，其它的产品可想而知，实现在线办公的重任最终会花落谁家呢？P

指尖上的“核”战争
——移动平台性能测试软件全解析

■四川 馒头



2012年，移动设备全面进入多核时代，不仅核心数量增加，而且英特尔X86芯片手机的正式上市，也标志着ARM之外另一种核心的成熟，手机平板厂商之间的“核战”终于进入了白热化。作为当今三大主流移动操作系统之一的Android，凭借ARM强大的研发实力，在短短的一年时间内从单核过渡到双核，又迈入了四核时代。多元化、多核化为Android带来了前所未有的发展机遇，但随之而来的问题也不可避免。厂商各自选择不同逻辑芯片厂商研发的处理器，结果造成同样采用Android系统的设备，产品性能却参差不齐。与Android通过不断提升硬件性能来获得更好的体验不同，iOS更注重硬件平台的统一性，Windows Phone更注重系统对硬件的优化。因此我们很少会看见三个平台之间的硬件性能对比，而更多的是Android一家不同厂商的硬件性能对比。这种特殊的格局，使得Android平台的性能测试软件占据了整个测试软件的大半江山，正是这个原因，下文介绍的各类测试软件以Android平台居多也不足为奇。

当然，测试软件的跑分成绩仅能在一定程度上体现设备的性能，并不能完全代表设备的性能，即使是同一款设备多次跑分也存在一定出入。在购机时，大家不必过于纠结跑分成绩，仅把它当做一个参考足矣。

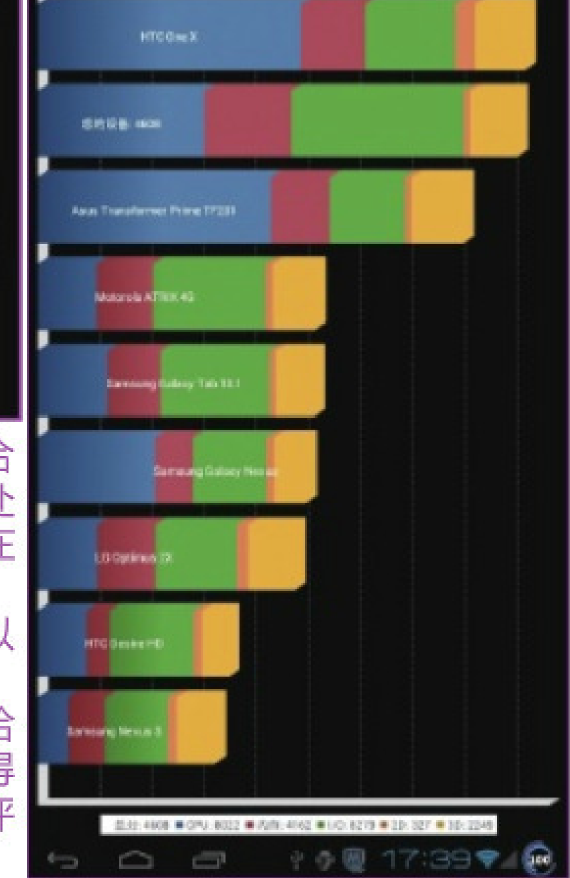
综合测试

象限（Quadrant）

象限（有时直接称为“性能测试”软件）是一款由极光软件（Aurora Softworks）开发的综合性能测试软件，是最老牌口碑也最好的性能测试软件之一，同时也是很多媒体用作移动平台性能测试的必用软件之一。它基于Java语言开发，针对处理器、内存、输入/输出、2D及3D图形等项目测试，内置多款主流移动设备的跑分库，让用户直观了解当前设备与其他设备的性能差异。象限高级版（Advanced）2.0能够支持最新Android 4.0系统，并对多核处理器做了相应优化。

笔者多次运行测试的过程中发现，它的跑分成绩会在一定区间上下浮动，如果你是一个跑分控，想测试设备的极致性能，建议清理内存或重启后进行测试。





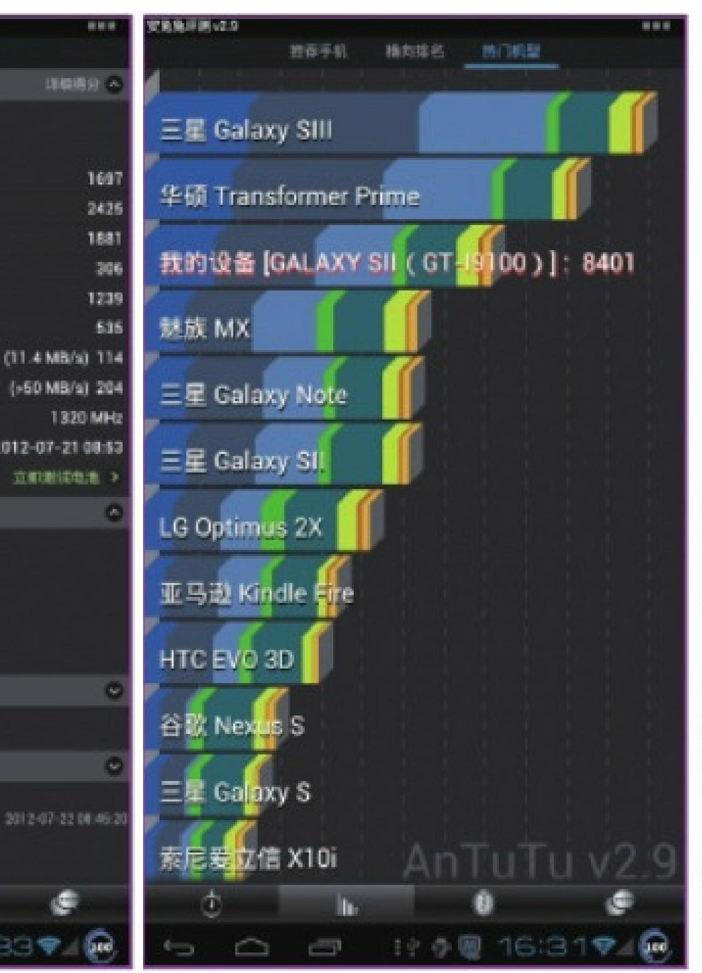
上图：象限高级版与其他综合性能测试软件最大的不同之处在于提供子项目参数设定，在“自定义基准测试”选项中，点击右边的“→”按钮，可以设置相应的运行参数

右图：测试完成后，系统会给出总分以及各个子项目的得分。需要注意的是，其总体评分并非各子项目得分之和

安兔兔评测（Antutu Benchmark）

在综合性能测试软件领域，如果将象限视为老前辈，那么安兔兔评测就是新生代。如今，安兔兔评测已经成为Android平台上性能测试的标杆，无论是专业评测媒体还是普通手机用户，安兔兔的影响力都已经赶上老前辈，成为综合性能测试软件中的国产新锐。





左图：在爆出作弊门不久后，安兔兔发布了具有网络校分功能的新版本，防止厂商通过降低本地时钟速度来作弊

中图：测试完成后在“本机得分”栏中可以查看各项指标的详细得分，其中CPU性能细分为整数和浮点，此外还给出了SD卡的读写速度

右图：如果你想了解手机性能处于何种档次，可以在跑分后，在“热门机型”栏查看手机性能的横向对比

安兔兔 v2.8成绩

机型	CPU厂商	CPU型号	总分	RAM	CPU整数	CPU浮点	2D绘图	3D绘图
HTC One S	高通	MSM8260A	7109	1416	2419	1021	302	1283
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	5727	1006	1438	928	296	1211
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	11515	2466	3523	3102	298	1249
HTC One X	英伟达	Tegra 3	10540	2093	3440	2679	294	1224
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	5504	1019	1457	911	266	1113
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	5904	809	1647	1348	292	1223

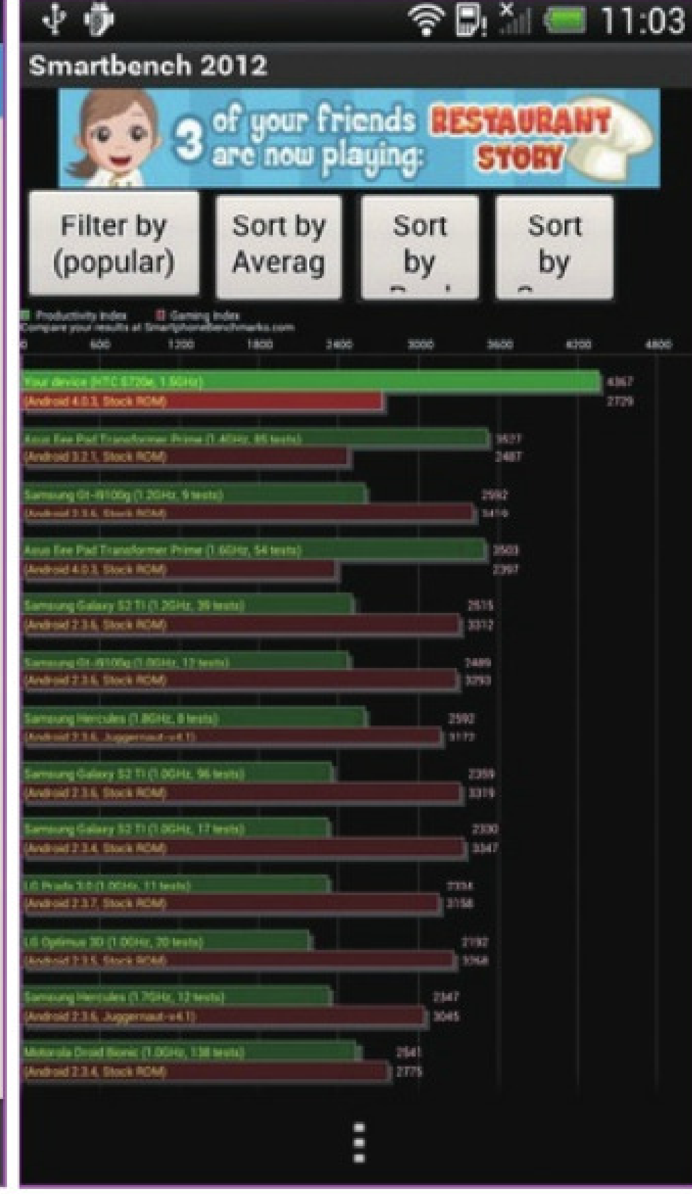
说明：分数越高越好

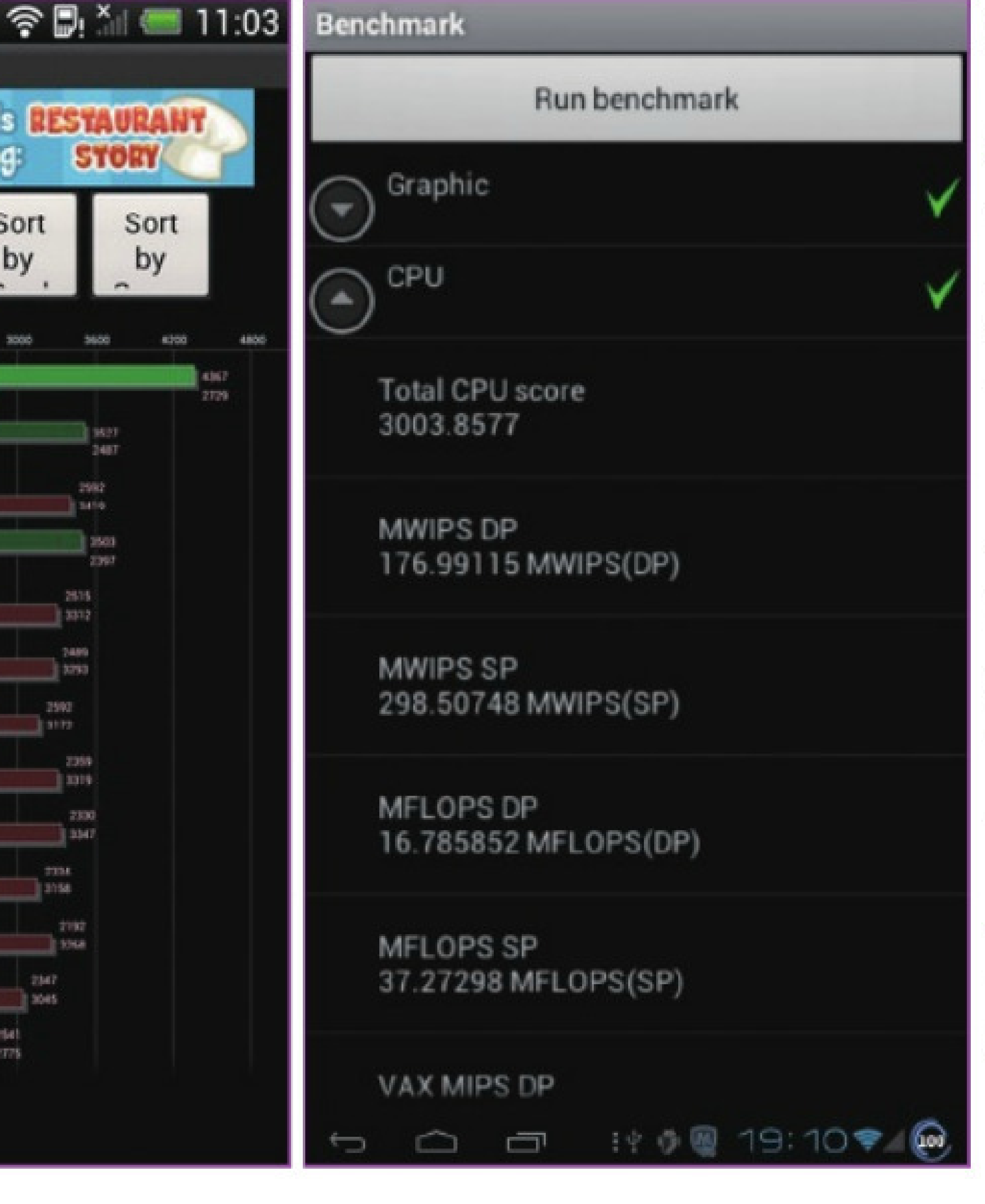
使用安兔兔评测跑分时，高端的双核设备跑分通常在5000～10000分之间，而四核设备则达到10000分以上。由于目前四核处理器性能过剩，在实际的日常应用中用户并不会感觉到有如此大的差距。

卓大师

卓大师是OPDA团队开发的基于Android平台的综合性能测试软件，客户端包括手机端与PC端。其中手机端主要用于性能测试跑分，而PC端则用于刷机。需要注意的是，卓大师在部分机型进行2D测试时会跳出导致无法完成跑分。







左图：卓大师在性能评测功能上并没有突出优势，但是凭借PC客户端提供的强大刷机功能以及数目众多的ROM资源，仍然吸引了不少用户。此外，卓大师手机端提供的ROM性能测试跑分也很受刷机爱好者的欢迎

中图：点击“Run SmartBench”按钮后，软件会首先测试CPU运算π值以及多线程的处理性能，对应成绩中的“Productivity Index”，之后会进行3D图像测试，对应成绩中的“Games Index”

右图：Benchmark的CPU子项包含了百万浮点数运算，百万指令执行等多个评分项目，使它成为最适合测试CPU性能的综合性能测试软件

Smartbench

Smartbench是一款针对多核处理器优化的综合性能测试软件，主要测试CPU的运算能力以及GPU的3D图像处理能力。由于最新的Smartbench 2012已经对四核处理提供了支持，在多核处理器流行的今天，Smartbench的跑分结果更具代表性。

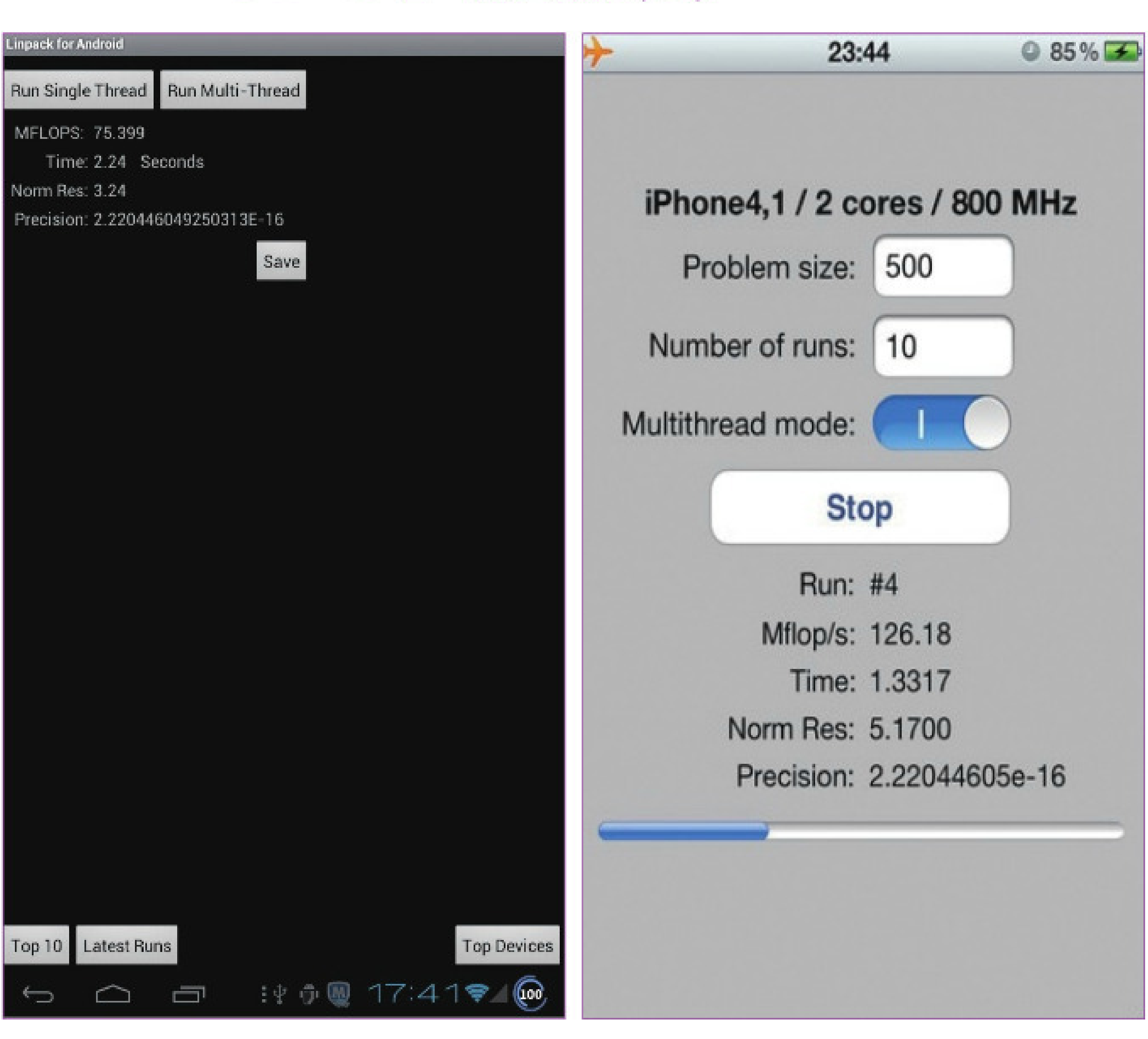
Benchmark

Benchmark是一款综合性能测试软件，基于Java底层语言，提供了"Graphic"（图像）、"CPU"（处理器）、"Memory"（内存）、"Filesystem"（文件系统）4个测试项目。Benchmark的各项测试并不是给出一个分值，而是给出该项的具体数据，因此Benchmark更适合硬件开发人员以及专业媒体测评使用。

CPU性能测试

Linpack

Linpack是一款国际流行的用于测试高性能计算机系统浮点性能的软件，Linpack采用高斯消元法求解一元N次密集型线性代数方程组进行测试，评估系统的浮点性能。Linpack支持Android、iOS两个平台，其中Linpack for Android对应Android平台。它在Android Dalvik虚拟机中进行浮点运算测试。由于3D游戏性能与浮点性能密切相关，因此Linpack的跑分能够直观体现出移动设备的3D游戏性能。Linpack测试结果以每秒的浮点运算值给出，分数越高性能越好。



左图：Android版的Linpack浮点性能测试项目较简化，只包括"Single Thread"（单线程）和"Multi Thread"（多线程）两种测试，其中MFLOPS一项得分为主要测试指标

右图：iOS版比Android版多了"Problem size"和"Number of runs"两个参数设置选项

Linpack v1.2.8成绩

机型	CPU厂商	CPU型号	单线程	双线程
HTC One S	高通	MSM8260A	50.71	80.66
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	46.16	65.45
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	57.03	185.76
HTC One X	英伟达	Tegra 3	49.55	141.03
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	75.2	81.23
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	51.85	80.51

说明：分数越高越好

Linpack的成绩可以看出，四核处理器的双线程性能很强大，几乎是双核处理器的两倍。

NBench

NBench是一款测试处理器和存储器性能的基准测试软件。NBench提供了内存、整形和浮点型运算性能测试，由于NBench基于C语言架构设计，是核心运行的基础语言，不受JIT虚拟机影响，更能够体现处理器的真实性能，因此NBench在测试处理器性能方面具有很高的权威性。NBench在运行的过程中，会将结果同一台运行Linux的AMD K6-233电脑比较，将得到的比值作为性能指数。

CF-Bench

提到CPU性能测试，就不得不提到一款另类的测试软件——CF-Bench，或许你对这款软件感到陌生，但是相信该软件的程序员你一定不会陌生，他就是著名的XDA论坛会员Chainfire。Chainfire在开发Chainfire 3D神器（一个OpenGL中转驱动程序，能够将本来为Tagra 2图形驱动设计的指令转化为普通处理器使用）后，编写了这款专业测试多核心CPU性能的测试

工具。CF-Bench针对双核处理器以及存储器加入了多项特定测试，使用固定的时间框架来测试多核设备的性能，例如在特定时间内执行一段编码。由于CF-Bench中很多测试项目在大部分同类软件中非常少见，因此CF-Bench的评测多少显得比较“另类”，Chainfire在软件中也注明分数只供参考，不能单单从分数去判断设备的性能。





左图：点击“Start the benchmark”按钮运行NBench，测试完成后，Nbench会给出“Memory（内存）”“Integer（整数）”“Float”（浮点）3项得分。由于大多数嵌入式处理都没有强大的双精度浮点能力，因此“Float”一项得分较低

右图：点击“Full Benchmark”按钮即可全面测试手机的性能。CF-Bench的最终跑分由“Native Score”“Java Score”“Overall Score”3部分组成，在“COMPARISON”栏，CF-Bench还提供了中高端手机的3项成绩用于性能对比

GPU性能测试

GPUBench

GPUBench是一款测试移动平台（包括Android、iOS版本）设备OpenGL ES 2.0性能的软件，用于分析可编程图形处理器的性能。GPUBench使用“old school demomakers”的2D效果分析顶点和片段着色性能，测试项目包括浮点缓冲存储器输入输出带宽、文理缓存宽带、指令吞吐量和指令精确度。

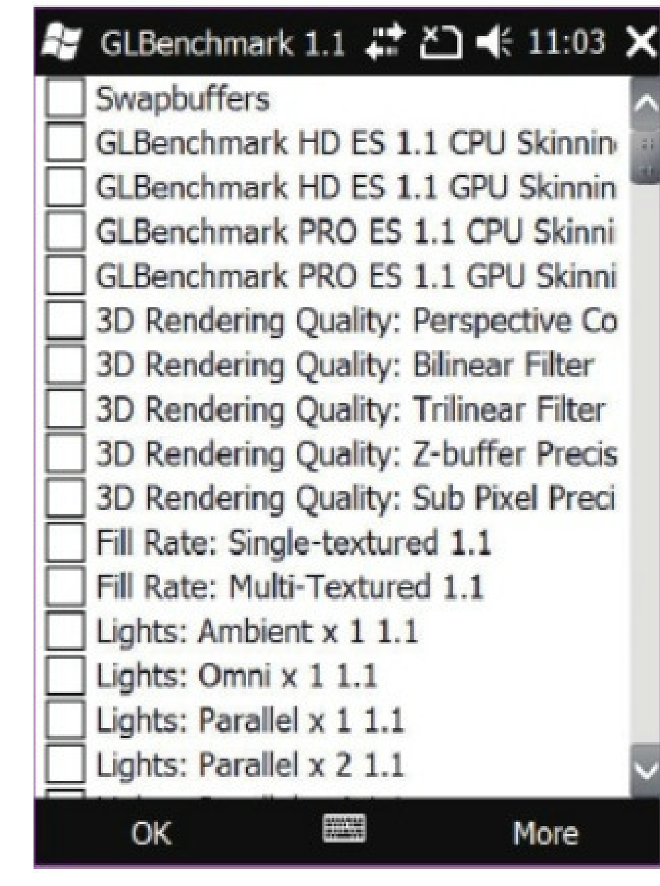


右图：GPUBench同时支持Android和iOS平台，是跨平台GPU性能测试的经典软件

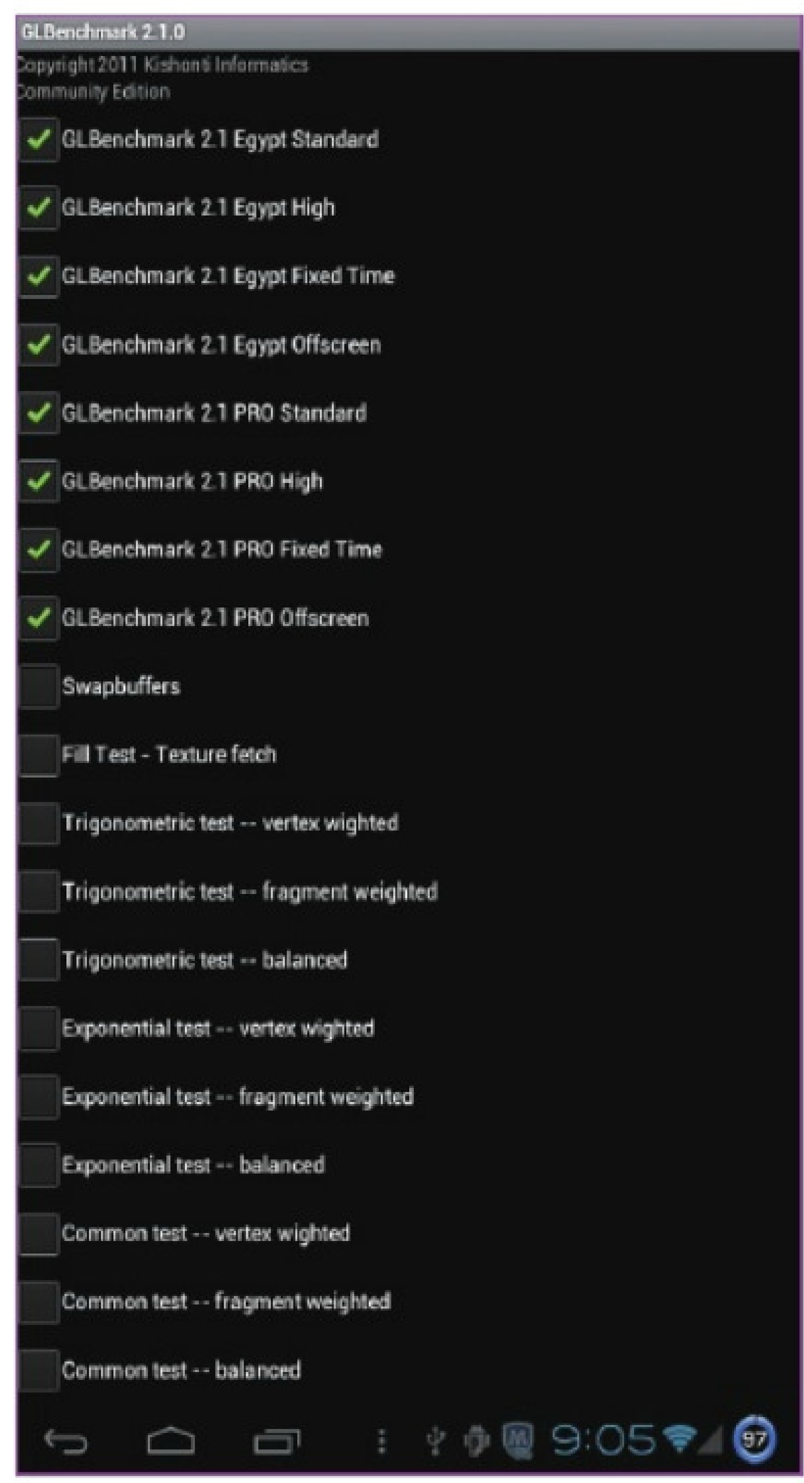
GLBenchmark

GLBenchmark是一款基于OpenGL ES环境测试移动设备图形性能的基准软件，GLBenchmark支持多个移动平台，包括iOS、Symbian、Windows Phone、Android、Linux以及Brew。GLBenchmark能够对手机的多边形生成率、纹理、像素填充、渲染等性能进行检测，从而体现设备的游戏性能。

此外，GLBenchmark 2.0还提供了独立测试项目，包括交换缓冲、纹理填充、三角形、几何测试等等，还涉及到基于纹理的直射光照、碰撞、环境、辐射贴图、软阴影，基于顶点着色的皮肤、细节等级支持、多程延迟渲染、噪音纹理、ETC1纹理压缩等技术。需要注意的是，GLBenchmark测试完成后，需要上传结果，才能查看成绩。



上图：GLBenchmark 1.1基于OpenGL ES 1.1环境，可以对图形性能、CPU的浮点性能等进行全面测试



右图：GLBenchmark 2.0包括两个主要测试场景：场景一为“Egypt”（埃及），用于测试最新的OpenGL ES 2.0，场景二为“PRO”，用于测试旧版（GLBenchmark 1.1）的OpenGL ES 1.1。两个场景测试均支持FSAA(全屏抗锯齿)

NeoCore

NeoCore是一款由高通（Qualcomm）开发的，用于测试使用高通GPU（Adreno）的Android手机性能的3D图形性能测试软件。

由于Adreno具有很好的兼容性，因此NeoCore也能在采用非高通GPU的Android设备上运行。NeoCore基于OpenGL-ES 1.1，在测试的过程中会实时渲染一段3D动画演示，最后得出FPS值。



左图：进入NeoCore菜单界面后，点击“Benchmark”按钮开始跑分。NeoCore在部分机型上会出现按键和触屏不对位置的情况，按键的显示位置过低，因此直接点击“Benchmark”按钮后，程序会执行另一个按钮的“Interactive Mode”（反复运行模式）

右图：测试完成后NeoCore会给出此段动画的渲染帧数，帧数越高，说明GPU渲染能力越强，若帧数超过60FPS，说明GPU性能达到中高端水平

NeoCore v1.9.35成绩

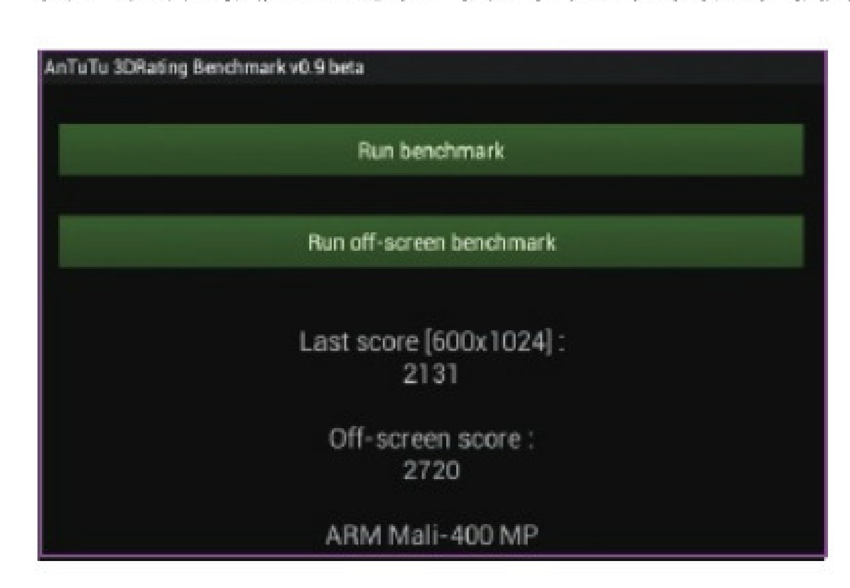
机型	CPU厂商	CPU型号	FPS
HTC One S	高通	MSM8260A	61
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	59.6
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	59.8
HTC One X	英伟达	Tegra 3	59.5
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	52.9
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	53.5

说明：分数越高越好

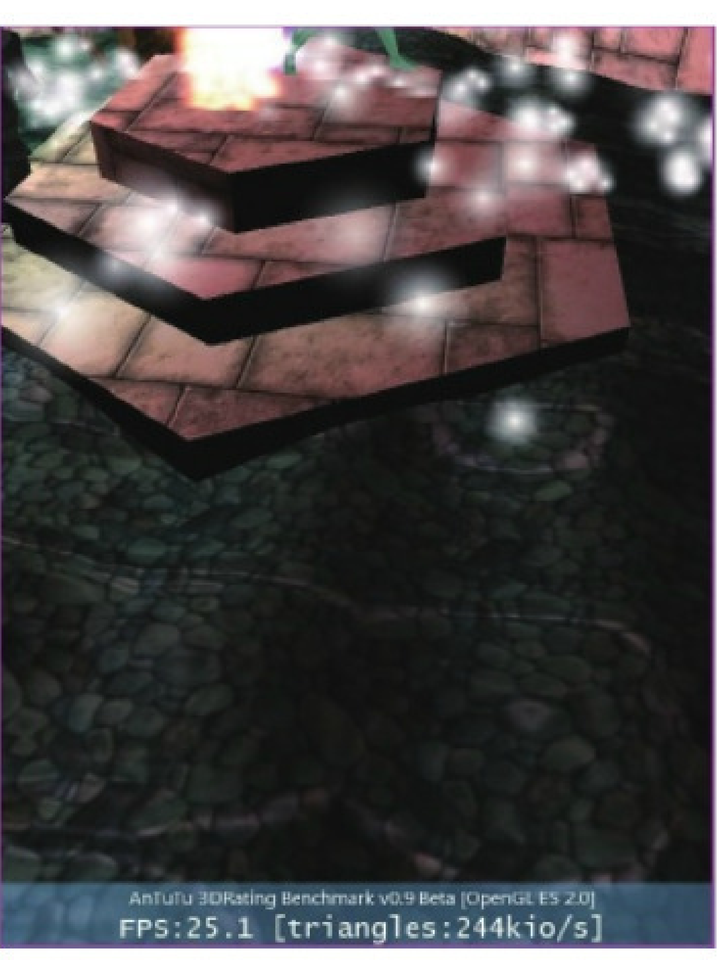
Adreno在自家的GPU性能测试软件中跑出高分不足为奇，其他中高端平台的GPU成绩也不错。

安兔兔3D评测（Antutu 3DRating ）

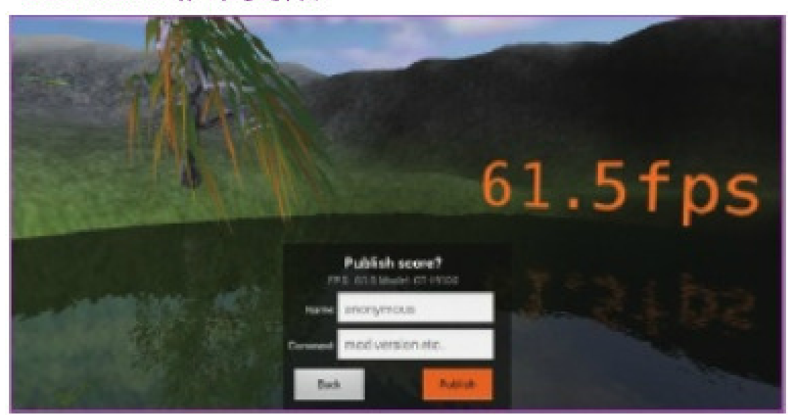
安兔兔3D评测是一款GPU性能测试软件，号称Android平台上的3DMark，通过多重光影、材质、贴图处理、多边形计算、关键帧处理等多个方面对设备的图形处理核心进行全面测试。



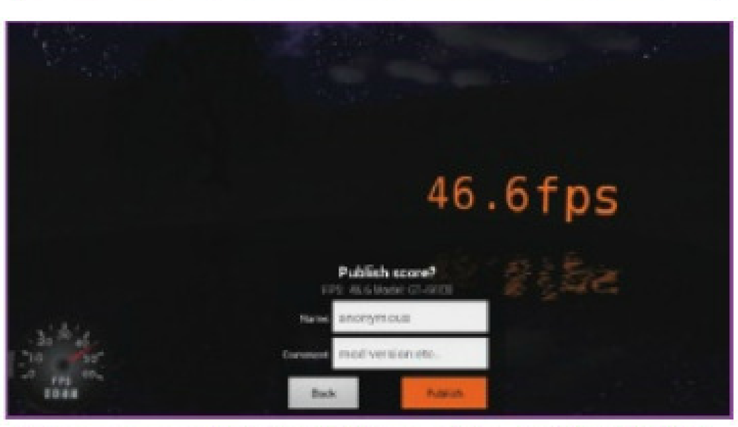
上图：安兔兔3D评测提供了“标准”和“720p”两种分辨率测试，点击“Run benchmark”选项运行标准分辨率测试，下面的“Run off-screen benchmark”则是720p分辨率测试



右图：在测试的过程中，程序会实时显示FPS数值以及“triangles”（三角形）生成率，和3DMark非常类似



NenaMark1是为“low to mid-end phones”（中低端手机）开发的图形测试软件，如果跑分能够达到50FPS以上，则可以运行更高一级的Nenamark2



Nenamark2在保留NenaMark1图形效果的同时，采用了更高的图形分辨率，加强了GPU的运行负荷，适合测试高性能GPU

安兔兔3D评测跑分数值越高，说明设备的3D性能越好。在安兔兔3D评测成绩中，一些四核设备的GPU性能会落后于单核处理器设备，说明四核处理器的GPU效能还有待提高，也从侧面说明GPU性能并不能通过CPU弥补。

NenaMark

NenaMark是基于OpenGL-ES 2.0（这是目前移动设备是用到的最高画质图形接口）的图形性能测试工具。虽然很多设备都号称完美支持OpenGL 2.0，但实际测试情况依旧存在一定问题，所以通过NenaMark来检测设备对OpenGL 2.0的支持情况很有必要。NenaMark分为Nenamark1与Nenamark2，Nenamark2相对Nenamark1性能要求更高，一般是中高端GPU性能测试的首选软件。NenaMark通过演示一段实时渲染的画面（包括反射、动态阴影、曲面参数、复杂光线）来对手机的图形能力进行测试，结果用FPS表示，数值越高越好。

NenaMark 成绩

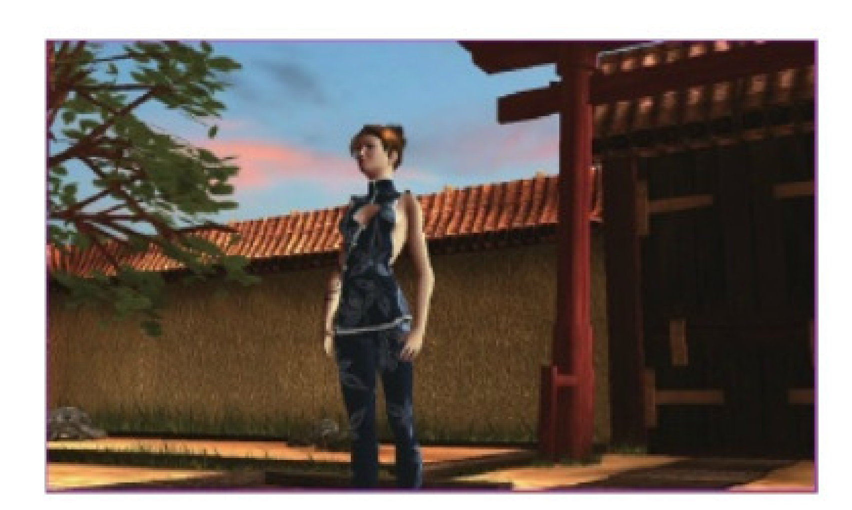
机型	CPU厂商	CPU型号	NenaMark1	NenaMark2
HTC One S	高通	MSM8260A	61.1	51.4
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	59.8	50.8
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	59.7	58.7
HTC One X	英伟达	Tegra 3	59.5	47.6
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	48.2	29.5
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	46.4	28.3

说明： 分数越高越好

在NenaMark1测试中，跑分差距不大，其中Adreno的性能依然强劲，成绩甚至力压四核平台，而在NenaMark2测试中，跑分成绩明显拉大，GPU性能定位也更加明确

Basemark ES 2.0 Taiji

2011年12月23日，Rightware发布了一项在线测试基准数据库的服务——Power Board，及其标准图形基准产品的消费者版本Basemark ES 2.0 Taiji，使游戏玩家、开发者得以了解他们的设备在游戏和图形背景下的执行速度。Basemark ES 2.0 Taiji基于OpenGL-ES 2.0技术，采用Shader语言编译，提供全可编程3D图形算法，这也是以往众多GPU性能测试软件未曾出现过的。目前Basemark ES 2.0 Taiji已经发布Android和iOS两个平台版本，可用于不同平台设备的GPU效能对比。



Basemark ES 2.0 Taiji通过实时渲染一段高细节三维动画来测试OpenGL-ES 2.0的执行效率，从而反映设备的3D图形效能。

网页性能测试

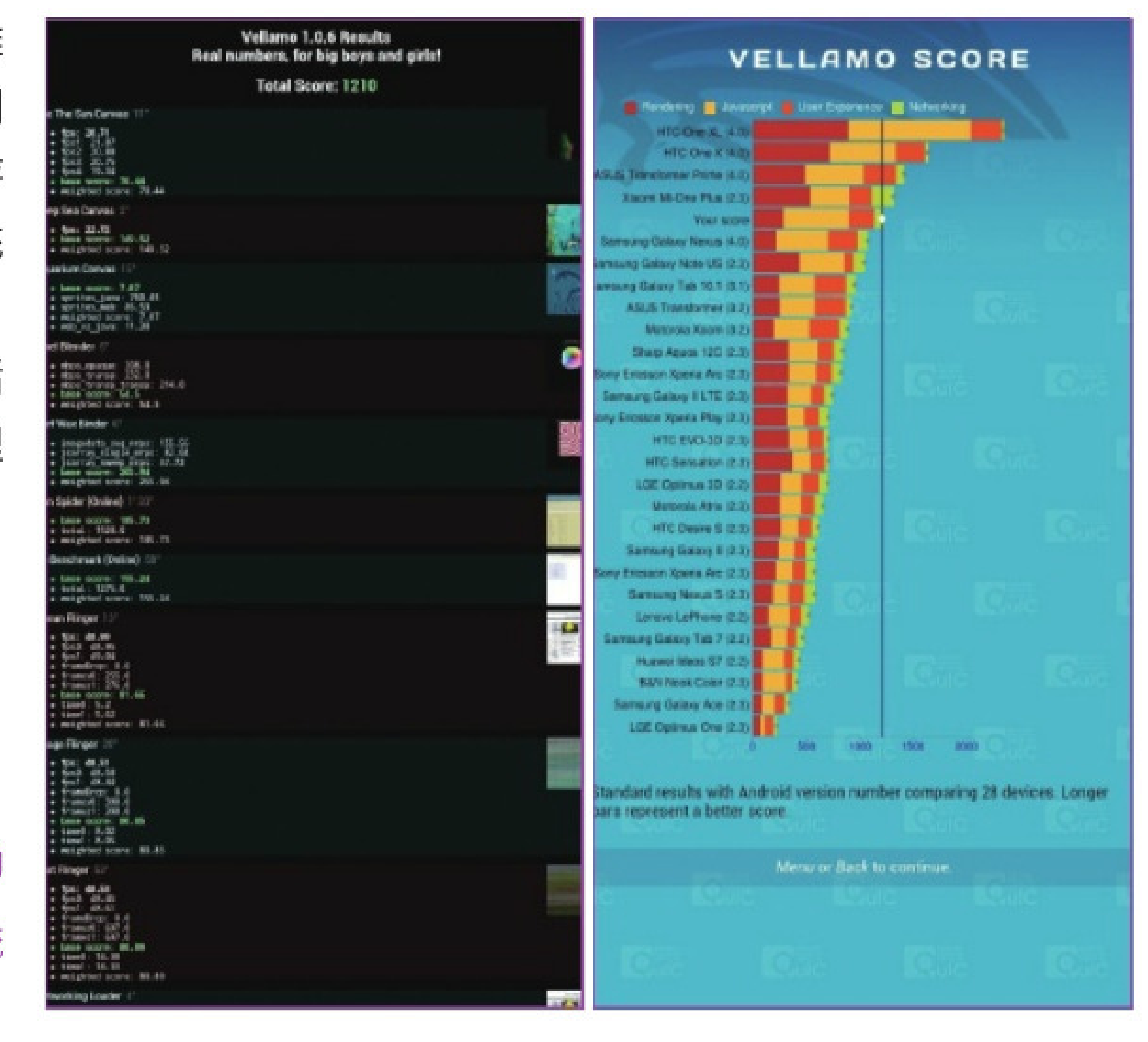
Vellamo

Vellamo是一款由高通公司（Qualcomm）开发的网页基准测试工具。Vellamo能够对移动设备浏览器性能及稳定性进行测试，包含Canvas、JavaScript引擎、图像、文字处理、网络存取等项目，综合得分越高，网页浏览体验越好。Vellamo基于统一的Android内置浏览器进行测试，因此很具公平性。

①Ocean Flinger测试：模拟用户快速拖动一个网页（包括文本、图像、CSS以及Javacript）的时候，Android设备的处理能力。

②Image Flinger测试：模拟用户打开一个图片密集的网页，然后进行滑动。

③Text Flinger测试：模拟在文本密集的网页上滑动。



左图： Vellamo包含了多达11个测试项目，其中“Ocean Flinger”“ImageFlinger”“TextFlinger”3项最能直接反映用户体验
右图： 测试完成后，点击“Compare”选项，Vellamo会显示出多款主流Android设备的得分柱状图，其中蓝线为当前测试设备的得分基准线

Vellamo v1.0.6成绩

机型	CPU厂商	CPU型号	总分
HTC One S	高通	MSM8260A	1864
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	1088
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	2089
HTC One X	英伟达	Tegra 3	1385
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	910
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	1013

说明： 分数越高越好

在Vellamo测试中，高通双核平台取得了绝对的优势，成绩甚至大幅领先英伟达的四核平台，而三星的四核平台不仅拥有强大的性能，同时还提供了最优秀的用户操作体验

由于Android平台对于原生浏览器的优化不如iOS，所以很多Android用户会使用第三方浏览器进行网页浏览。而Vellamo是基于Android内置浏览器进行测试，并不能反映第三方浏览器的实际使用体验。

HTML5在线测试（www.html5test.com）

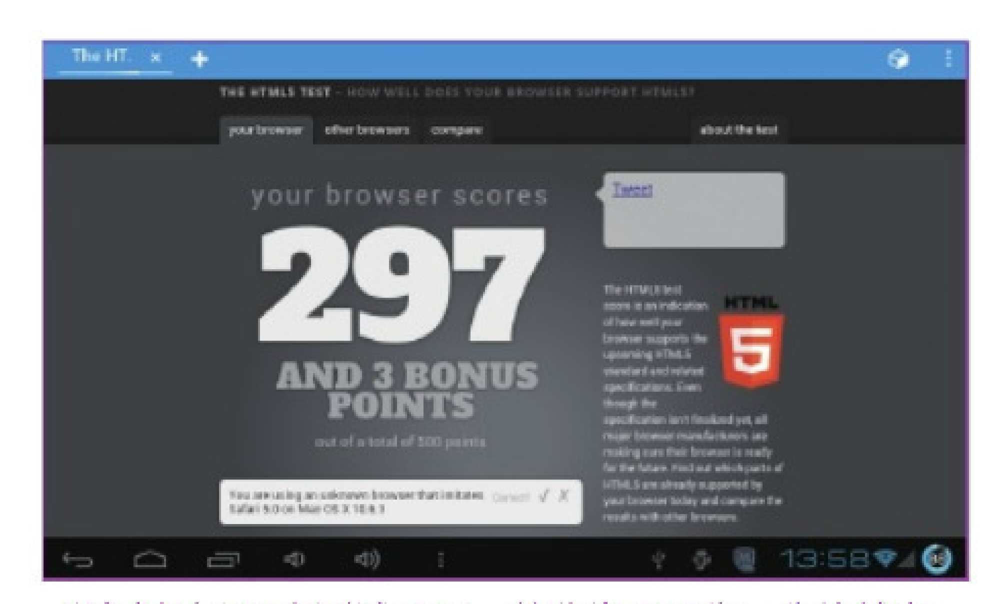
HTML5是下一代超文本标记语言，www.html5test.com是一个测试手机内置系统原生浏览器对HTML5兼容性的网站。

HTML5 成绩

机型	CPU厂商	CPU型号	总分
HTC One S	高通	MSM8260A	275
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	348
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	395
HTC One X	英伟达	Tegra 3	270
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	189
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	189

说明：分数越高越好

三星平台在HTML5测试中处于明显优势，由于该测试是基于系统原生浏览器，说明三星在系统优化上非常出色，浏览器兼容性较其它平台优秀，如今对HTML5最重视的系统是iOS及Windows Phone，Android平台还有不小差距。



测试包括23个测试子项，总分为500分，分值越高，说明系统浏览器对HTML5标准中的新功能支持得越完善，网页显示效果越好。在测试列表中，还可以浏览各项指标的兼容情况

脚本在线测试Sunspider（http://www.webkit.org/perf/sunspider/sunspider.html）

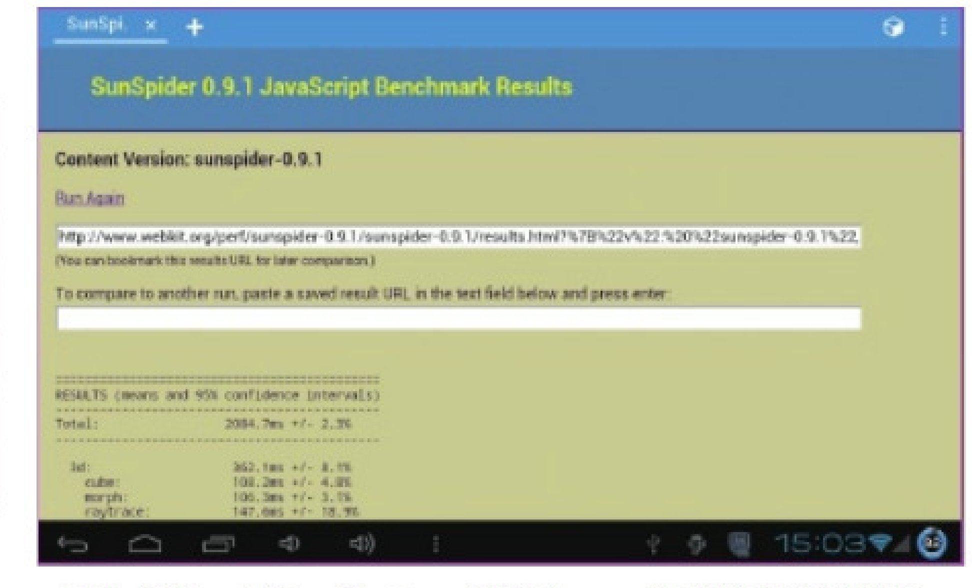
为了使网页更加绚丽，功能更加丰富，在网页源代码中除html代码以外，还需要加入JavaScript等脚本语言。由于各个浏览器对脚本的处理能力有较大差异，若脚本处理效率低下，会严重影响网页的打开和渲染速度。在浏览器大战中，JavaScript的渲染效率已经成为了一个重要的指标，也成了一个制胜的武器。通过Sunspider检测，就能判断出所用浏览器在处理脚本方面是否够强。

Sunspider v0.9.1成绩

机型	CPU厂商	CPU型号	总分
HTC One S	高通	MSM8260A	2384.9
三星GALAXY S Ⅱ	三星	Exynos 4210	1903.5
三星GALAXY S Ⅲ	三星	Exynos 4412	1424.4
HTC One X	英伟达	Tegra 3	2830.2
联想乐Phone K800	英特尔	Z2460	1696.8
MOTO RAZR XT910	德州仪器	OMAP4460	2030.9

说明：分值越小越好

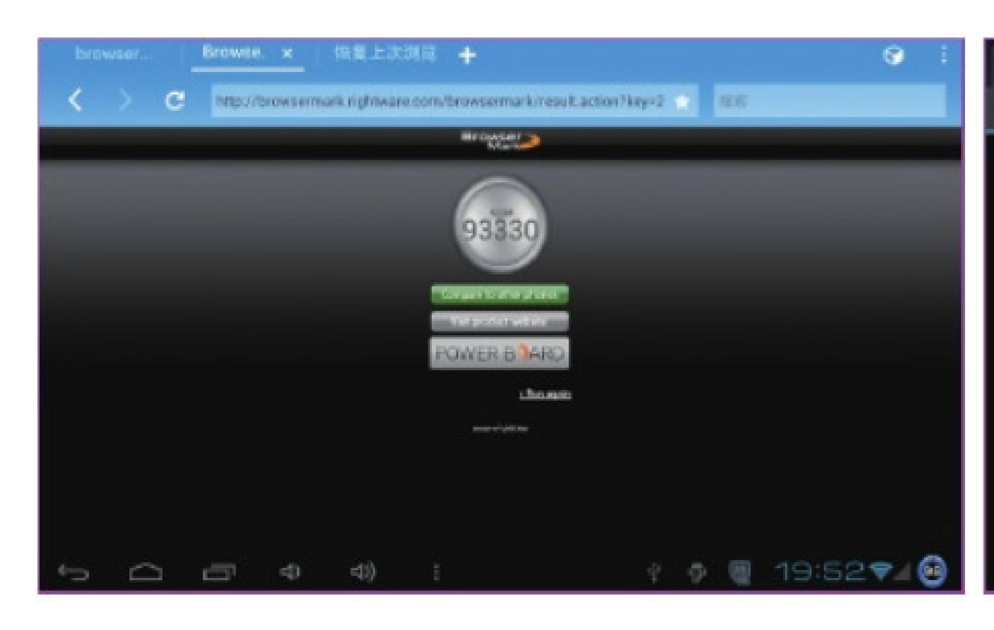
在Sunspider测试中，三星四核平台取得优异的成绩，JavaScript的渲染效率非常高，此外，采用单核心双线程的英特尔Z2460平台在此项测试中也大幅超过了其它双核平台。



点击“Start SunSpider 0.9.1 now”选项开始测试。测试完成后，“Total”一栏会显示测试的总共耗时，耗时越短说明JavaScript脚本执行效率越高。此外，还可以在“To compare to another run”一栏输入其他浏览器的跑分地址进行对比

Browsermark（http://browsermark.rightware.com/browsermark/index.action）

Browsermark是一个检测手机上网性能的网站。Browsermark能够用在任何手机、任何浏览器上。Browsermark分值越高，说明手机处理器通用性越强，浏览器的性能越高。





左图：打开浏览器，输入Browsermark测试页面地址，点击“RUN BENCHMARK”按钮开始测试。建议大家在测试前尽量关闭其他程序，以免影响测试结果

右图：打开浏览器，输入DOGS测试页面地址，在“information”一栏输入任意信息，点击“Start”按钮开始测试。测试完成后，显示的狗狗的只数越多，说明浏览器执行Flash执行效率越高

Flash性能在线测试DOGS（http://cuchi.hasfiles.com/web/dogs/）

DOGS是一款测试浏览器Flash执行效率的网站，网站通过不断刷新狗狗数量，增加浏览器执行Flash的压力，从而测试浏览器Flash执行效率。

网络测试

WiFi分析仪

WiFi分析仪是一款WiFi信道分析工具，用于分析周围的WiFi信道质量以及信道使用情况，解决寻找WiFi信号的问题，方便在提供免费WiFi网络的公共场合快速找到稳定的接入点。对于家庭用户而言，还能帮助你为无线路由器选择一个相对空闲的信道以提高连接质量。 WiFi分析仪支持5种信号查看模式，分别是：信道图标、信号强度图、信道评级、接入点列表、仪表。



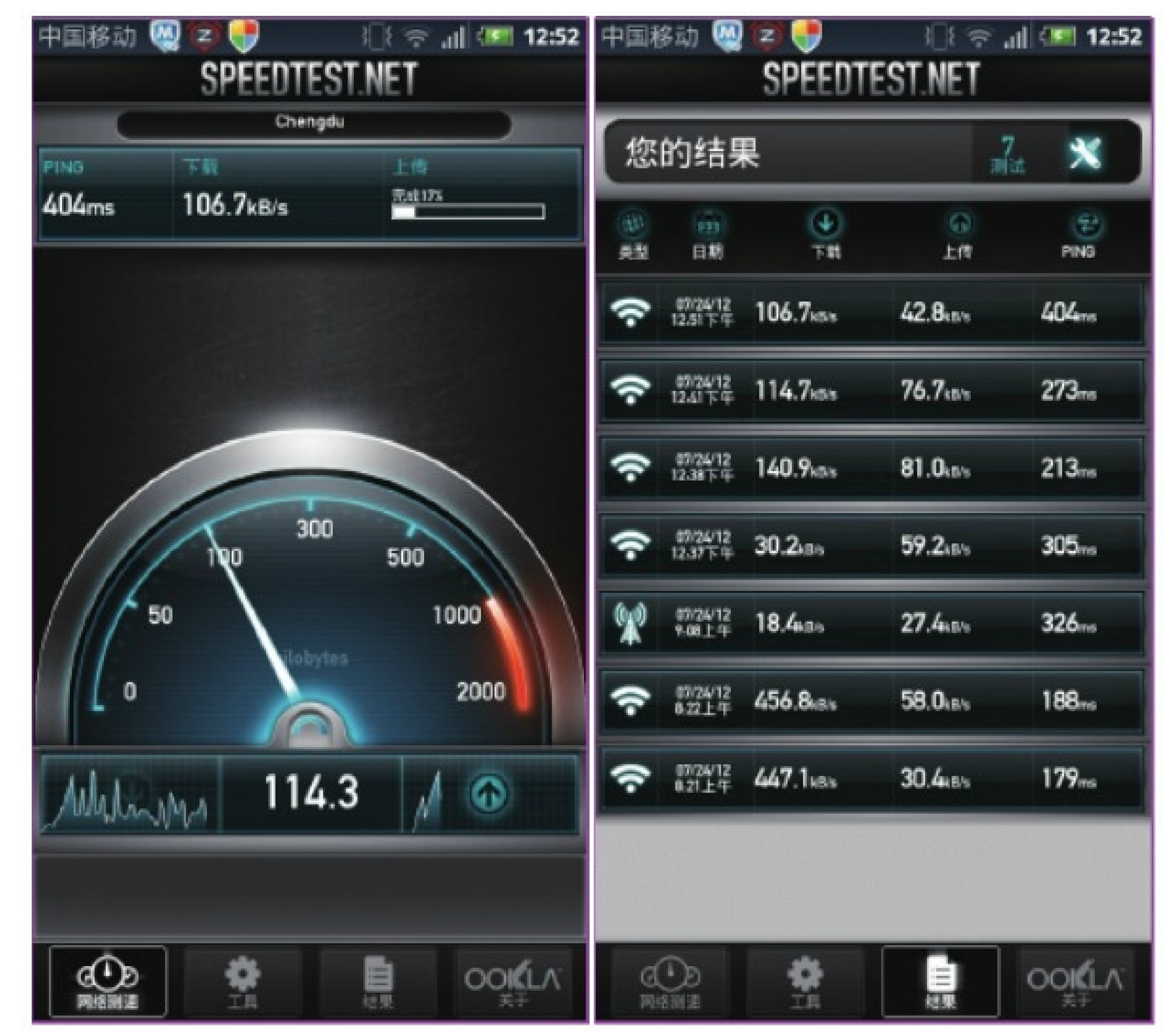
信道图表中，横坐标表示信道、纵坐标表示信号强度，WiFi信号由一个弧线表示，顶点越高的，说明该WiFi接入点的信号越强，越容易连接

信号强度图以曲线直观反映出一段时间内信号的稳定性

仪表会显示当前所选无线路由器的信号强度，指针越靠近绿色区域，说明信号越好。点击“提示音”的开关按钮，当设备离路由器越近，信号越好时，类似扫雷的“嘀嘀声”响得越快，此时可使用仪表来寻找WiFi信号

SpeedTest.Net

SpeedTest.Net是一款由SPEEDTEST网站设计，用于测试移动设备网络速度的软件，目前支持iOS和Android平台。SpeedTest.Net支持GPRS/EDGE/3G/WiFi等网络，借助Ookla引擎以及全球上百台服务器，测试当前网络的PING（延迟）、上传和下载速度。



左图：点击“开始测试”按钮，SpeedTest.Net会自动连接到最近的服务器，测试当前网络的速度。速度支持kbps、Mbps、kB/s三种方式显示

右图：SpeedTest.Net能够保存最近8次的测试记录，点击测试结果栏，还可以查看测试服务器的地址以及坐标

屏幕及触控测试

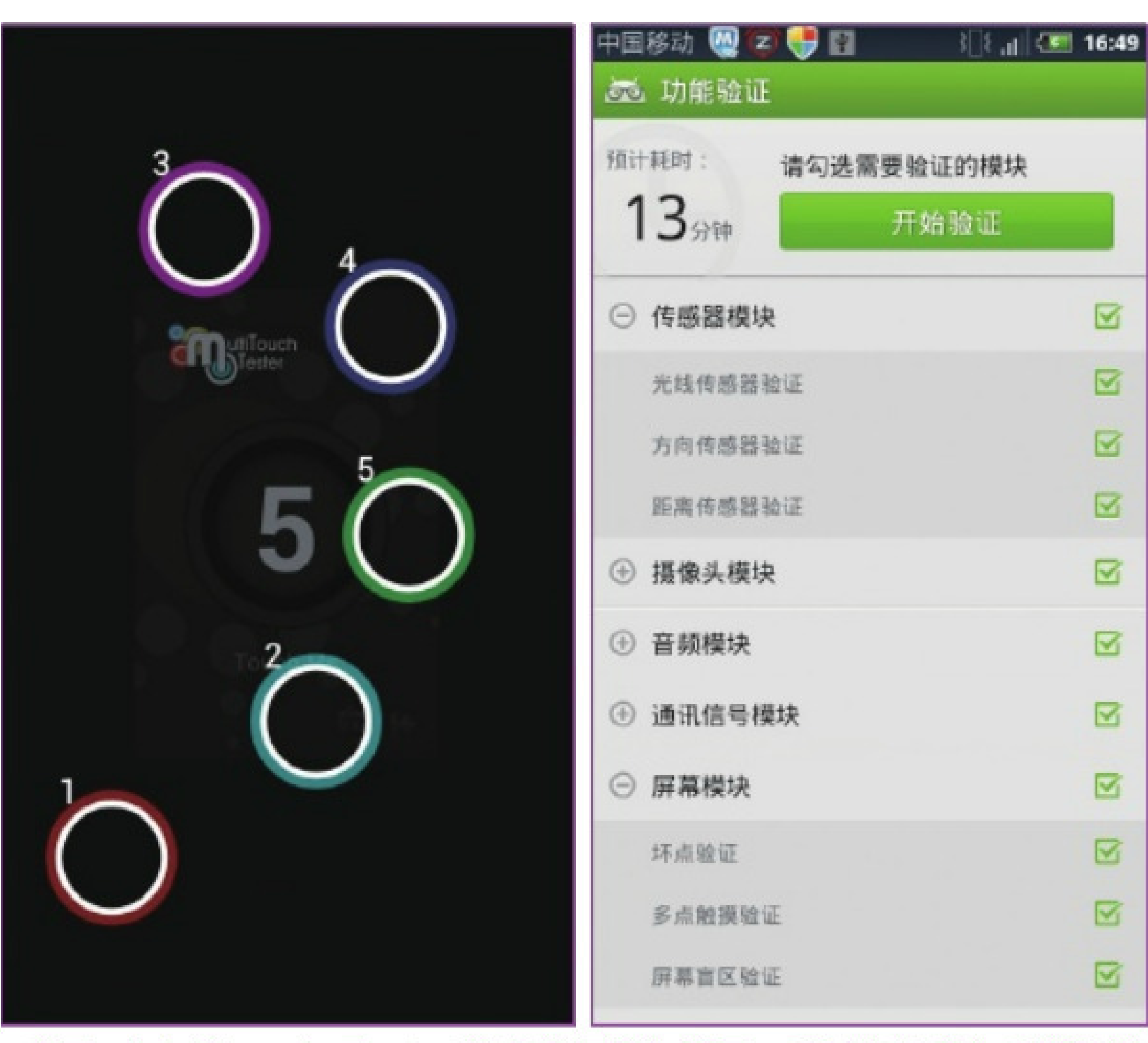
Multitouch Tester

Multitouch Tester是一款Android平台多点测试软件，能够检测设备屏幕的多点触控功能，查验设备是否支持多点触控以及支持几点触控。

部分设备在两点交错时，会发生错位情况，可能是硬件限制，但不影响一般的放大、缩小等操作

验机助手

验机助手是安卓优化大师的一个功能，除了能测试设备的性能， 还能自动侦测设备本身的各个模块（包括：传感器模块、摄像头模块、音频模块、通讯信号模块、屏幕模块、GPS模块、其他模块）并进行功能验证。



左图：Multitouch Tester没有任何操作界面，同时使用多个手指触摸屏幕，Multitouch Tester会显示触控点位置及数量，并记录最高的触控点数

右图：验机助手具有模块检测和功能验证功能

总结：除了我们上面提到的这些测试软件和测试方法外，还有货场管理员、JBench等很多测试软件，它们或过于古老，或对分辨率适应性不好，另外也有类似安兔兔硬件检测中的“电池检测”这样更适合性能横评，并不能体现实际感受的测试，目前我们的评测都较少使用，不过感兴趣的用户也可考虑下载使用，更全面地对比和了解爱机的性能。

噱头还是卖点？
——3款大变焦数码相机PK

■四川 山侠



喜欢关注数码相机的人可能都知道，现在的数码相机市场几乎完全被轻巧的卡片机和专业的单反机（含微单）所瓜分，不过近期市场却有一种新类型的数码相机产品正在快速崛起，那就是长焦相机。从外观看，它的体积略小于单反相机，但却内置了高达数十倍的光学变焦镜头，为用户节省下另购相机镜头的数千元开支。目前长焦相机的光学变焦纪录一次又一次地被打破，近期最新的纪录保持者是尼康CODLPIX P510，达到42倍变焦能力，等效焦距首次突破1000mm！看到这里，可能广大摄影爱好者和消费者不禁要问，长焦相机的画质和变焦功能究竟如何？是否值得普通消费者购买，或者又只是相机厂商的一个噱头而已。为此，笔者今天专门搜集到3款市场上热销的长焦数码相机产品，给大家作一简单的对比介绍，感兴趣的朋友不妨作为选购参考。

长焦数码相机有什么用？

可能很多的消费者感到困惑的是，究竟长焦数码相机能拿来干什么？因为我们都知道，如果用一般的卡片机（DC）或单反相机（DSLR）拍摄广角题材（即非变焦状态下），摄影者只要随便找个好风景，随手一拍就能拍到不错的相片。而如果是用最大放大倍率的长焦端随手一拍，十有八九拍到的相片是模糊的，剩下的一两张则可能只拍到被摄主体的一半。因此，远摄的重点其实不在于能够拍到多么远的距离，而是如何运用长焦相机拍下和拍好远距离的题材，以下笔者列举了一些例子。

1. 拍花草

花草是长焦数码相机常见的拍摄主题，例如水塘中央的荷叶和莲花，由于人无法靠近，因此非得使用远摄镜头不可。一般来说，花草不会移动，而且体形小，很容易发挥出远摄镜头的优势（图1）。


1

2. 观鸟和拍昆虫

观鸟是长焦相机另外一个派得上用场的场合。观鸟对光学变焦的要求可以称作“一寸长、一寸强”。当然，要想让长焦相机也能做到像单反相机那样拍摄飞鸟的运动是不太可能的。不过，如果环境光线充足，即使没有三脚架辅助，在远距离拍摄静止的雀鸟其实也没有想像中困难（下页图2）。

3. 拍月亮

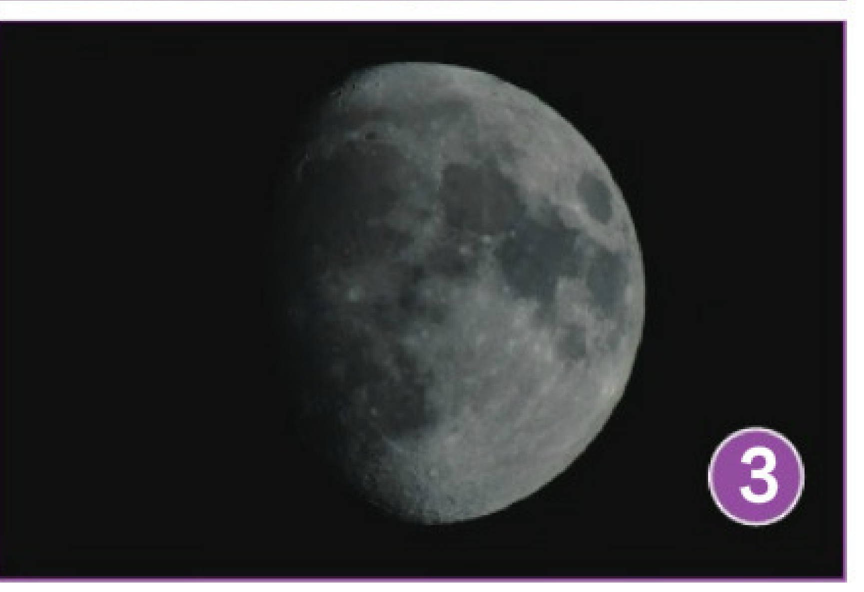
如果想拍天上的星星，不用说当然要用单反相机。但目标是月亮的话，长焦数码相机也可以胜任（**图3**）。由于夜晚的光线不足，使用三脚架对相机固定是非常有必要的，不过是否要用到高感光度则见仁见智。一般来说，ISO 800以下就能保证高快门速度和和低噪点的画面。

4. 拍演唱会

看演唱会时，坐后排的朋友当然要用长焦数码相机才能拍到明星。不过，坐在前排的观众使用长焦相机拍摄的灵活性反而更大。例如，你可以用24mm广角拍环境、100mm拍半身、700mm以上用来拍明星头像照。当然，演唱会应该是欣赏音乐的场合，拍照片适可而止就行了。

5. 拍运动场景

用长焦数码相机进行运动摄影比较困难，尤其是焦点经常变换的场景，捕捉转瞬即逝的动作基本上不太可能。不过，长焦相机在静态的运动项目还是派得上用场的，例如体操、高尔夫球等。足球呢？比较静态的动作，像罚点球前的人物姿态还是勉强可以应付的。



长焦数码相机的使用要点

对于打算购买长焦数码相机的朋友而言，如果想充分运用这种相机高倍变焦的远摄功能，其实还要弄明白一些特殊的使用要点才成。因为当摄影题材被定为“长距离”之下时，会衍生出诸多的限制。

1. 光源

由于受到感光元件面积小的先天限制，长焦数码相机的远摄端光圈普遍较小（F5.6～F5.9），加上还要考虑长焦距很容易因为拍摄者的手抖动而出现重影、模糊问题，光源充足是摄影的首要条件。因此，日光充沛的环境对远摄最为有利，如果是室内拍摄则务必有闪光灯和三脚架的辅助，或者拍摄主体本身是发光体，才有助于解决问题。

2. 感光度

对于长焦相机而言，除了光圈受限，连快门速度也可能因为担心手抖而被迫提高，因此感光度成为长焦相机上仅剩的可略作调整的部分。虽然近年来数码相机的感光能力已经大幅提高，但受到感光元件、镜头等限制，要想保证相片质量的话，其实ISO 800～1000已是极限。所以选择长焦相机时，机器提供的ISO设置参数有多高是其次（很多相机已经提供最高ISO 12800的感光值），降噪能力有多好才是重点。当然，降噪功能也不需要太高，过高反而会令相片“油画化”，影响成像质量。

3. 防抖

在拍摄远处的风景时，有三脚架肯定比没有好，但笔者的经验是，没有三脚架也可以，但前提是光源一定要充足。尤其近年的长焦相机在设计时都考虑到便携性，因此纷纷增加强大的光学防抖功能，以便让用户出门不带三脚架也能够拍出清晰的相片。此外，即使摄影者使用了三脚架，也应同时使用防抖功能来减少因风吹到相机，引起画面轻微抖动的问题。



4. 距离

使用高倍变焦相机拍摄时，摄影者跟被摄主体之间的距离也是一门学问。如果是用长焦数码相机拍近景，拍到的花、鸟大小比较合适；而如果用来拍人，则只能拍半身或“大头贴照”。至于拍摄远景，一般的远景比较容易处理，如在河边拍河里的船只，通常都会有不错的效果（**图4**），但拍太远的景物则容易受其他因素影响，降低成像的质量。

5. 景深

喜欢拍美女的玩家都知道，想要拍出一幅浅景深（背景虚化）、人像清晰的相片，数码相机一定要有大光圈。其实长焦相机一样可以营造浅景深的效果，不过由于长焦距令取景范围非常浓缩，最大光圈变小，所以摄影者、被摄主体、虚化背景之间都要保持相当的距离，才能营造出虚化背景效果，实际操作时有点不太方便。

3款长焦相机热门产品一览

目前各大主要的数码相机厂商都推出了自己的高倍变焦相机产品，下面笔者为大家搜集到市场上的3款代表产品，分别介绍其各自的卖点和功能。

1. 尼康（Nikon）COOLPIX P510

在本文介绍的3款相机中，尼康P510长焦相机（图5）的变焦能力可以说非常“恐怖”，它拥有最大的42倍（实际为41.7倍）光学变焦能力，傲视群雄。

1605万像素背照式CMOS图像传感器和42倍光学变焦尼克尔ED镜头，提供24mm广角覆盖至1000mm超远摄焦距范围。再加上先进的镜头位移减震影像稳定技术VRⅡ，相当于降低4级快门速度，无论是进行于超远摄、微距拍摄还是以1080P格式拍摄全高清短片，清晰锐利的高品质影像都能立即呈现。

操作方面，这款相机配备双转盘设置，机身背面右上方和十字按键位置各有一个快速转盘，顶部还有一个Fn按键（自定义功能键），方便让用户根据个人喜好设置为不同的功能。值得一提的是，这款相机还有双变焦键设计，一个位于机顶右侧，另一个则在镜头左边，让摄影者左右手都可以进行变焦；至于现在常见的GPS定位、360°全景、HDR、夜景手持拍摄、3D拍摄等功能也一一具备。

技术规格：



感光元件：1/2.3英寸1679万像素CMOS
有效像素：1605万
光学变焦：41.7倍
35mm等效焦距：24mm～1000mm
最大光圈：F3～5.9
快门：4s～1/2000s
感光度：ISO 100～6400
视频拍摄：1920×1080 @30fps
屏幕：3英寸92.1万像素
存储介质：SDXC/SDHC/SD+内置约90MB内存
电池：EN-EL5锂电池
体积：119.8×82.9×102.2mm
重量：555g（连电池及内存）
参考售价：3150元

2. 富士（Fujifilm）FinePix HS30EXR

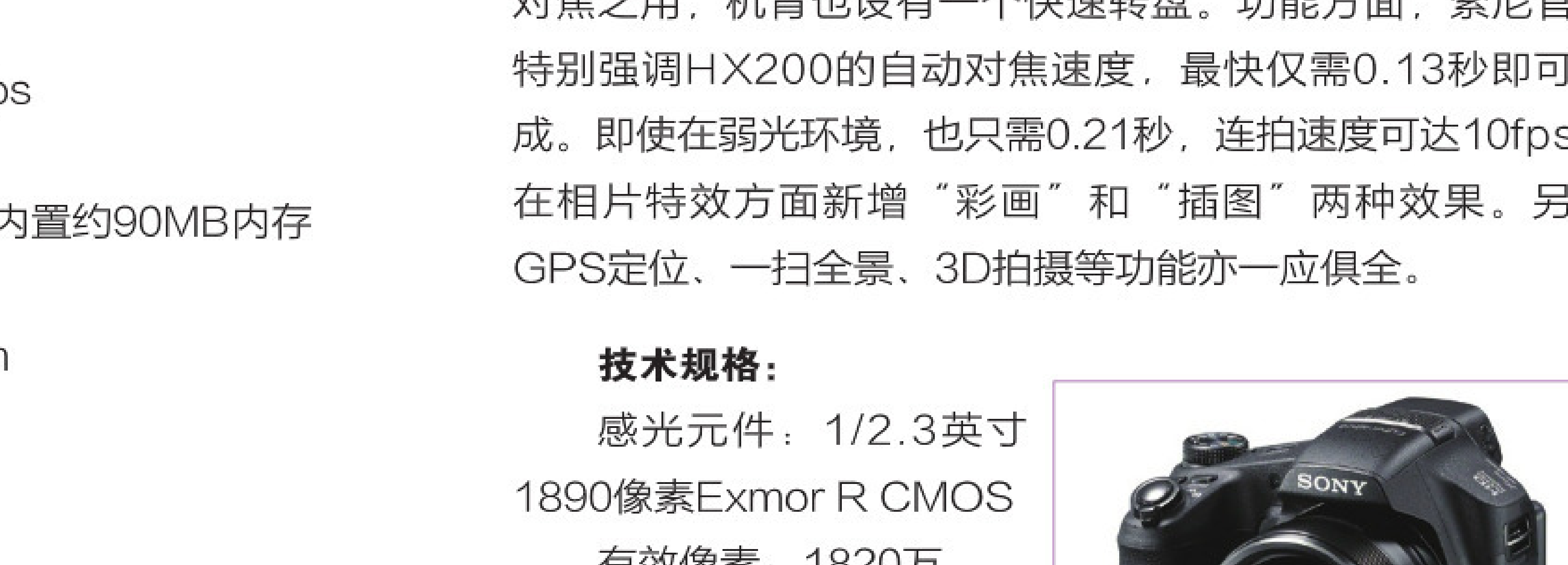
富士HS30EXR是一款全新EXR系列大变焦数码相机（图6），采用1/2英寸、1600万像素背照式CMOS传感器，搭载一个30倍光学变焦、等效焦距24～720mm、最大光圈F2.8～5.6的高精度“富士龙”变焦镜头，还配备了一块3.0英寸、46万像素可旋转LCD显示屏幕，电子取景器视野覆盖率97%。

跟其他长焦数码相机相比，富士HS30的体积明显较大，因此设计更像单反相机，它除了设有手动变焦环和对焦环外，相机顶部还有闪光灯热靴插座，可谓专业感十足。

操作方面，机顶设有一个快速转盘，机背也有多个独立按键，调整感光度、白平衡、对焦模式等都十分方便。至于其他功能，则包括360°全景拍摄、最高1600%的动态范围、多重曝光，以及手持夜拍的弱光模式等。

技术规格：

感光元件：1/2英寸EXR CMOS
有效像素：1600万
光学变焦：30倍
35mm等效焦距：24mm～720mm
最大光圈：F2.8～F5.6
快门：30s～1/4000s
感光度：ISO 100～12800
视频拍摄：1920×1080 @30fps
屏幕：3英寸46万像素
存储介质：SDXC/SDHC/SD+内置25MB内存
体积：130.6×96.6×126mm
重量：637g
参考售价：2900元



3. 索尼（Sony）Cyber-shot DSC-HX200

索尼HX200长焦相机（图7）同样有着和单反相机相似的外形，其卖点是采用目前最高的1820万有效像素Exmor R CMOS影像传感器，以及30倍光学变焦的卡尔·蔡司镜头，不费吹灰之力即可拍到想要的景色。

操作方面，这款相机的镜头前端设有转环，可作变焦或对焦之用，机背也设有一个快速转盘。功能方面，索尼官方特别强调HX200的自动对焦速度，最快仅需0.13秒即可完成。即使在弱光环境，也只需0.21秒，连拍速度可达10fps。在相片特效方面新增“彩画”和“插图”两种效果。另外GPS定位、一扫全景、3D拍摄等功能亦一应俱全。

技术规格：



感光元件：1/2.3英寸1890像素Exmor R CMOS
有效像素：1820万
光学变焦：30倍
35mm等效焦距：27mm～810mm
最大光圈：F2.8-F5.6
快门：4s～1/4000s
感光度：ISO 100～12800
视频拍摄：1920×1080 50p
屏幕：3英寸92万像素
存储介质：SDXC/SDHC/SD/Memory Stick Pro Duo/Pro-HG Duo+内置105MB内存
体积：121.6×86.6×93.3mm
重量：583g
参考售价：3100元

对比测试

看到过本文前面部分的产品功能介绍后，相信大家更感兴趣的是长焦相机的拍摄画质究竟如何？为此笔者简单进行了一下对比测试，供各位作为选购参考。需要说明的是，以下测试结果纯为个人观感，只供大家参考。

1. 拍人像

首先笔者比较的是3款长焦相机在日常生活中使用最多的人像摄影方面。笔者的测试方法是将3部长焦相机都设为“光圈优先”模式，并用三脚架固定拍摄。在分辨率和清晰度方面，三者相差不算太大，但仔细比较之下，似乎富士HS30EXR和索尼HX200相机的清晰度稍高一点。而且在阴天环境下，富士HS30EXR仍然能拍出比较自然的肤色，尼康P510和索尼HX200则出现了一点偏蓝或偏暗的问题。

2. 广角端摄影

在未变焦状态的广角端摄影时，3部长焦相机拍摄的相片清晰度相差不多，但相对而言，无论是相片的中心和边缘位置，均以索尼HX200较好，尼康P510和富士HS30EXR的表现相当。值得一提的是，索尼HX200长焦相机的广角焦距只有27mm，另外两者均为24mm，所以索尼HX200相机拍摄的相片边缘位置成像较佳，其实也是合情合理的。

3. 拍花草

本项测试使用3部长焦相机的“光圈优先”模式进行拍摄。单看中心成像，尼康P510的表现最好（**图8**），花蕊的细节部分线条清晰，紧随其后的是索尼HX200（**图9**）。不过在图像边缘位置，索尼HX200的质量显得更好，富士HS30EXR的表现也不差（**图10**），尼康P510有轻微的画面松散问题。考虑到尼康P510相机有较强的变焦能力，所以笔者个人认为还是尼康略胜。



尼康拍花



索尼拍花



富士拍花

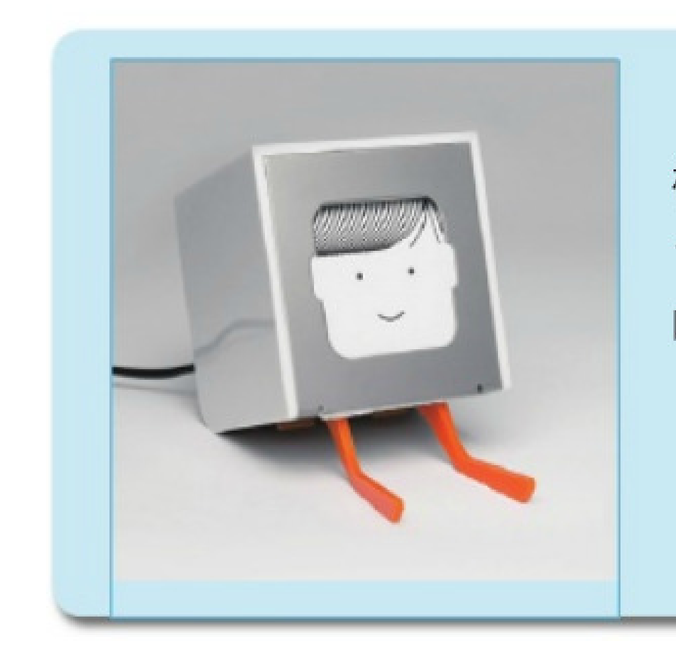
4. 高感光度摄影比较

笔者将3部长焦相机的降噪功能均设置为“弱”。在ISO 400感光度时，3部相机拍摄的相片中黑暗场景部分均出现轻微噪点，但不算严重。到ISO 800感光度时，区别开始呈现，当中以尼康P510控制噪点的能力较强，其余两机则表现相当。当到ISO 1600及3200感光度时，富士HS30EXR和尼康P510的表现还算可以，像素最高的索尼HX200噪点最多且明显。到超高的ISO 6400和12800感光度时，索尼HX200相机会强制使用“连拍降噪”功能（即自动连续拍摄多张相片并叠加来去除相片噪点），使画面噪点大为减少。但整体而言，笔者感觉还是富士HS30EXR的降噪功能更强大。

结束语

古语有云：“欲穷千里目，更上一层楼”，而现今只要拥有一部高倍变焦的数码相机，则望远时未必非得更上一层楼。综上所述，长焦相机的优势明显，大家只要运用得当，相信都能拍摄到令自己满意的好相片。而在选购相关产品时，如果仅就本文介绍的3款主流产品而言，其实各方面的表现都差别不大。相对而言，笔者个人的感觉是，或许是富士HS30EXR相机的感光元件和镜头比另外两款产品稍大，所以在成像质量上稍稍占优；再加上提供闪光灯热靴，定价又低，如果不介意体积大而重，富士HS30EXR的性价比很高。不过用户如果关注的是高变焦能力，当然尼康P510是最佳的选择。此外，值得一提的是索尼数码相机的摄像功能（动态视频拍摄）是目前其他相机品牌无法追及的，堪称业界最佳效果。以索尼HX200相机的1080P全高清摄像功能为例，其每秒画面帧数高达50帧（其他两款均为30帧），笔者曾经将索尼HX200相机拍摄的1080P短片拷贝到U盘中，并用开博尔K360I高清硬盘播放器在平板电视上播放，画面清晰、质感极佳、非常流畅且绝无掉帧（抖动），完全可以取代一部数千元级的数码摄像机（DV）。当然，“萝卜青菜、各有所爱”，消费者应作何选择，就看自己的个人喜好和实际需求了。





经过漫长的等待，人见人爱的袖珍便签打印机Little Printer终于开始了预售——初步定价高达199英镑（不含关税与邮资），咱们还是看看就好吧……

相关链接：

http://uk-shop.bergcloud.com/

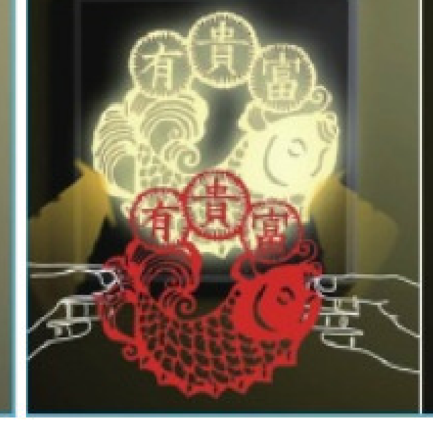
■北京 坏香橙

再现回忆之光：捕捉光与影的瞬间

我相信，对于正在阅读这篇轶闻的朋友们来说，肯定会有不少人保留着“在投影仪的光斑中用手指的影子表演哑剧”一类的回忆——倘若你对我的这段描述不陌生，那么看到接下来的这件设计作品肯定会露出会心的微笑——很显然，提出这个创意的设计师Shi Tenggao和Zou Yujuan十有八九也对这种属于童年的乐趣记忆犹新，所以才会构思出“Catch Memory Light”这个奇妙无比的概念设计：简单来说，这片智能化的荧光平板可以准确地捕捉记录投射其上的阴影形状，然后再把储存好的投影图案用高亮的方式重新展现出来。虽然在色阶方面肯定无法与照片相提并论，但倘若能克服技术上的困难顺利商业化，“Catch Memory Light”肯定会受到不少年轻朋友的青睐——“第一次亲密接触”这种值得纪念的浪漫瞬间，相比于更加直观的摄影，利用抽象写意的手法记录下来势必会更容易让人接受，不是吗？




大家想必都对这种谐趣把戏不陌生吧




通俗易懂的使用示意之一



留住这一瞬间的光影印象

新闻链接：

http://www.yankodesign.com/2012/04/18/shadow-dancing-with-lights/

凡尔赛专列：波旁王朝的荣光重现

“朕即国家！”

1661年，一位年仅23岁的法国君主结束了自己作为摄政傀儡的生涯，开始以第3代法兰西波旁王朝统治者的身份君临巴黎。从此开始，一段属于法兰西封建王朝的辉煌历史正式拉开了序幕。这位开创法国封建王朝全盛时代的君主，就是欧洲历史上赫赫有名的“太阳王”——路易十四。

综合花边轶闻与正规史料的记载，从旁观者的角度来看，路易十四确实是个相当值得一提的家伙：尽管这个身材不算伟岸的君主并没有像都铎王朝的亨利八世一样发明“圣公会”改变整个世界的历史，也不曾像萨克森王朝的奥托一世那样顶着“神圣罗马帝国皇帝”的头衔（虽然是虚名）招摇过市，业余爱好方面更是远不如自己后世的继任者路易十六那么广为人知，但是，在路易十四长达70余年的统治期间，一项非常醒目的成就依然让他毫无悬念地进入了欧洲史上声名显赫君王的排行榜——那就是“路易十四真有钱”。



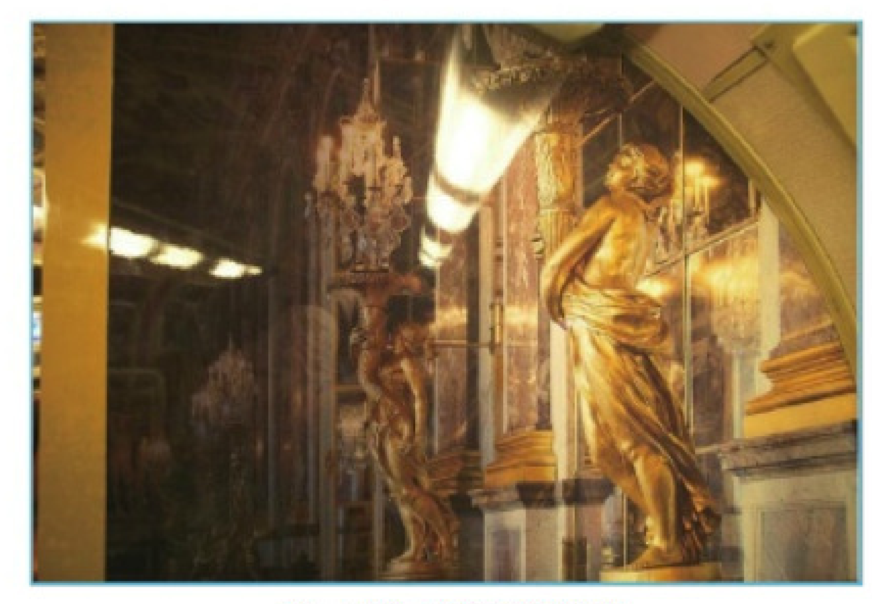
金碧辉煌！



很明显，专列的座椅刻意保持了较为传统低调的造型



你能辨认出哪些是壁纸，哪些是货真价实的纹章吗？



让人瞠目结舌的细节



这座小图书馆的藏书只可远观不可阅览，真遗憾

凭借之前利用“三十年战争”所成立并得以保留的王家军队，再加上重商主义大行其道所聚集的雄厚资本，大权在握的路易十四心安理得地过上了穷奢极欲的生活。之所以法语会成为欧洲封建王朝上流社会的通行语言，法国菜和法式宴会餐饮服务至今依然是“高端生活享受”的象征，归根结底都和这位“太阳王”的统治作风脱离不了干系。不过，要说路易十四奢靡生活的最知名代表，恐怕还是建立在巴黎西郊的凡尔赛宫。虽然法兰西波旁王朝纸醉金迷的奢华荣光早已随着法国大革命烟消云散，但几经世间风云变幻的凡尔赛宫如今依旧安然耸立在原址之上，用金碧辉煌的装饰和极具艺术价值的陈设让慕名前来的背包客大饱眼福。倘若诸位读者朋友有机会前往巴黎观光的话，在欣赏凯旋门、卢浮宫和埃菲尔铁塔之余一定要记得多走几步前往凡尔赛宫一游，相信“法国史上头号享乐主义君王”及其继任者的品味肯定不会让大家失望。

凡尔赛宫是个上佳的游览去处不假，但地处巴黎郊外的位置总会让慕名而至的游客感到略有不便。幸运的是，为了将这处旅游资源的价值发挥到极致，法国政府专门开辟了一条短距离专线铁路方便广大参观者前来围观。最有趣的是，为了让众多游客可以在第一时间内直观体验到凡尔赛宫“奢侈无度不知节制为何物”的西欧封建王室风格，这趟专列的车厢在不久前特地被整修一番，所有内饰和细节统统摇身一变增添了浓重的宫廷气息。对于置身其间的乘客来说，即便眼前所见的一切仅仅是有型无质的模仿景致，法兰西波旁王朝穷奢极欲的做派想必还是能体验一二吧。

新闻链接：

http://www.dailymail.co.uk/news/article-2171124/Paris-commuter-train-carriages-transformed-resemble-rooms-Palace-Versailles.html

游戏推荐：新线路（Neo Circuit）

细数“网罗天下”栏目今年所介绍的Flash Game，细心的朋友肯定会发现，这些推荐游戏的品种多数都是考验逻辑推理能力的Puzzle Game。没错，我承认动作游戏向来不是个人所擅长的类型，因此在撰写每期栏目之前进行挑选时也难免会对“Action”分类下的游戏列表敬谢不敏。不过，相信对于“大软”的读者朋友来说，擅长接受手眼协调性挑战的动作游戏玩家肯定大有人在，因此今天就来顺应诸位的喜好推荐一部相当考验反应能力的在线Flash Game：新线路（Neo Circuit）。

乍看之下，这部作品似乎与之前所介绍过的“消除”主题游戏差别不大，但实际上对于精通运筹帷幄但不擅长快速反应操作的玩家来说，要想顺利完成这个Flash Game所设计的关卡确实是有点难度的：Neo Circuit并不是回合制游戏，所有的操作步骤都发生在即时环境之中，稍不留神就会被AI抢占上风落得满盘皆输。当然，眼疾手快的反应速度仅仅是完成挑战的要素之一，倘若无法理解不同游戏单位的特殊属性，不能准确抓住时机正确进行调度的话，再高的APM（每分钟操作的次数）也是白搭。想要考验一下自己的手眼协调性和即时判断能力吗？请不要错过这部上手轻而易举但精通颇有难度的Flash Game。

操作说明：通过鼠标划线将游戏画面中的各种芯片连接在一起来搭建线路网络，并利用产生的流通数据同化AI控制的芯片，直到将画面中的所有芯片都纳入自己的控制范围中为止。需要注意的是，不同形状的芯片各自拥有独特的属性，正确地安排线路布局才是一举击败电脑取得胜利的关键。

游戏链接：

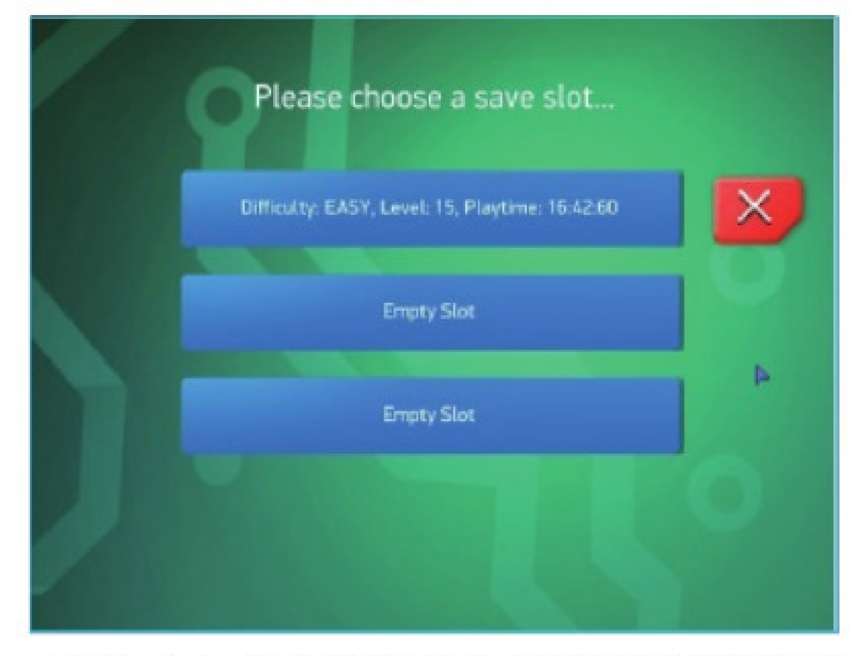
http://armorgames.com/play/12821/neo-circuit



丰富的关卡数量



按照教程的提示一步一步操作，上手并不困难



顺带一提，这部游戏提供了相当完善的存档系统，值得称道



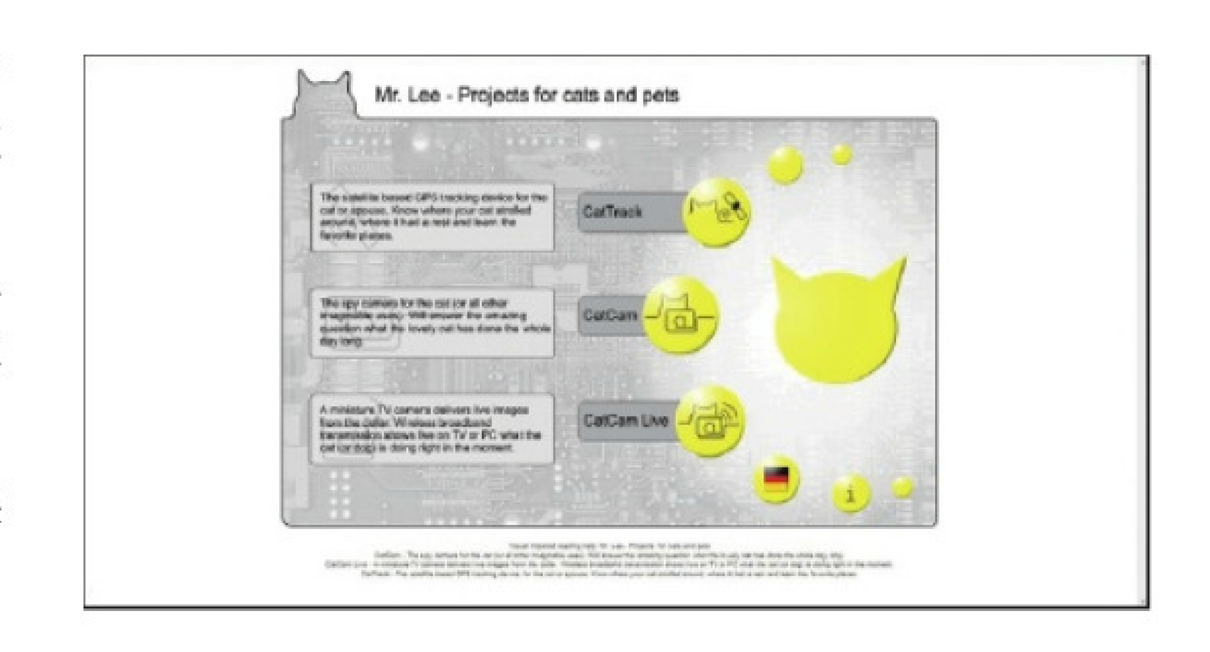
根据Adobe公司的通告，从美国时间2012年8月15日起，移动浏览器版本的Flash插件正式从Google Play下架。之后，Adobe公司将会把注意力转移到HTML5技术的进一步开发上。闪客的时代终于步向了尾声。

■北京 Enigma

猫眼中的世界——mr-lee-catcam

http://www.mr-lee-catcam.de/

“在小猫的项圈上挂好特制的相机，设定好自动拍照功能，不动声色地记录下这些小家伙眼中的原生态活动见闻”——对于不少喜欢猫的朋友来说，这则新闻想必不会陌生，今天给大家推荐的第一个网站就是此项活动的发起源头。在这个站点上，我们可以找到关于“小猫脖子上的照相机”相关的一切内容，从制作方法、操作步骤到购买链接等等应有尽有，当然也少不了全世界爱好者发来的照片作品。另外，尽管这家网站的域名结尾是“.de”，但除了德语之外依然提供了英文界面，大家不必担心完全看不懂文字说明内容。



大开眼界的幻觉盛宴——98 Visual Phenomena & Optical Illusions

http://www.michaelbach.de/ot/index.html

从M.C.埃舍尔的结构错觉画作到如今网上广为流行的动态幻象图片，在经历过层出不穷的幻觉体验之后，我们不禁要由衷地感叹“眼见果然不一定为实”。不过，倘若你对这类奇妙图片的兴趣不仅仅停留在“妙不可言”的第一印象上，想要进一步深入了解它们背后的真相，那么“98 Visual Phenomena & Optical Illusions”肯定是个不容错过的网站。在这里，我们可以找到大量网络流行的幻象图片资料，巨细无遗地了解这些作品令我们产生错觉的原理——虽然这些说明文档大多都是英文，但对于喜欢刨根问底的朋友来说想必不是问题。

轻松把玩的虚拟乐器——VirtualMusicalInstrument

http://www.virtualmusicalinstruments.com/

众所周知，如今每当日历翻到了某个国际知名音乐人的纪念日时，Google便会把自家搜索引擎的首页LOGO换成相关人物的主题图案。倘若这位音乐人的国际声望足够显赫，这个纪念主题图还会变成可互动的乐器或者MV短片一类的玩意。虽然这仅仅是昙花一现的噱头，但对于提升Google知名度的目的来说确实卓有成效，同时“在线虚拟乐器”这个并非热门的概念也随之被大众所接受。很明显，VirtualMusicalInstrument就是一个典型的此类在线娱乐项目，在这里我们可以尝试演奏吉他、钢琴、架子鼓和排箫等乐器，而且除了鼠标直接点击之外，大部分操作都支持热键控制，非常方便。

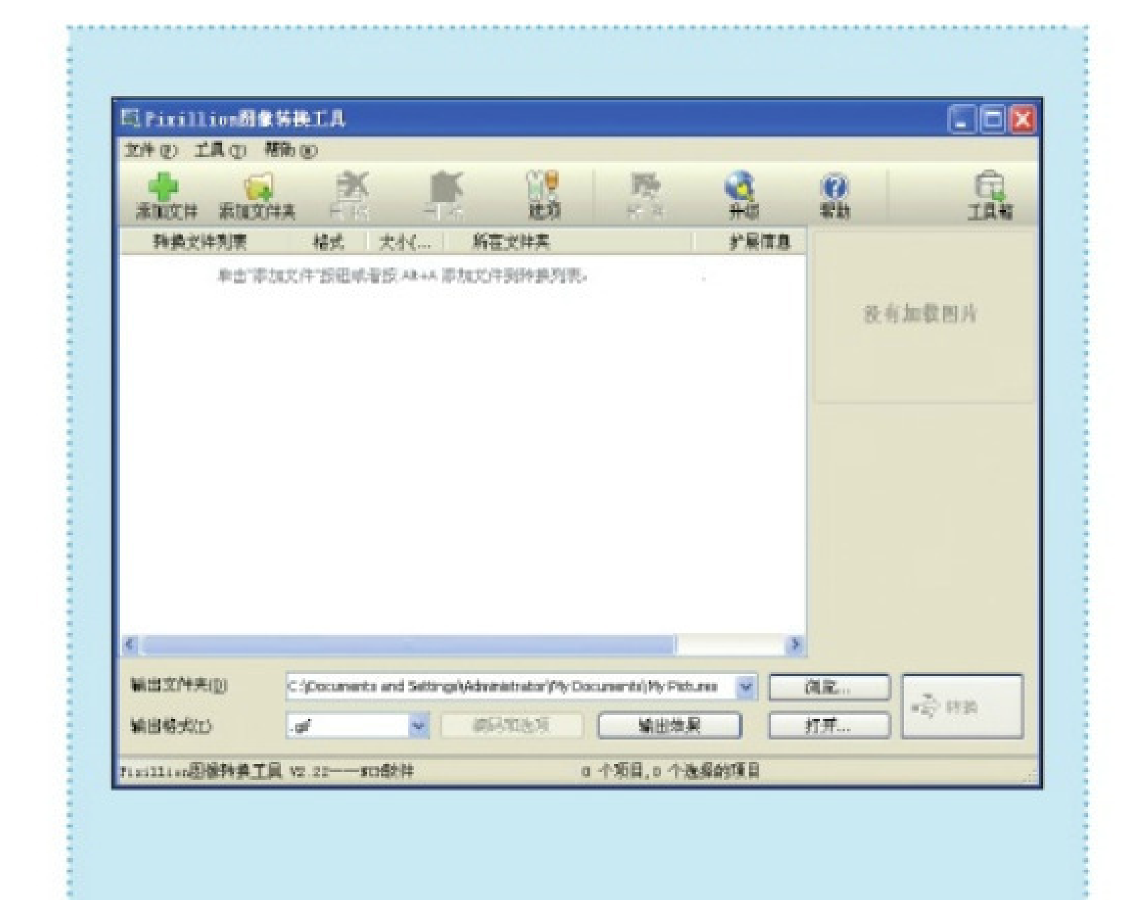




云服务在时下很是流行，各大机构和网站都开始建立自己的云计算或者云数据中心，而各种软件也开始云端化，例如云同步、云通讯录、云记事本、云输入法等等，一切看起来似乎都很美。笔者也正在享受云服务带来的便利，云储存让U盘已经闲置了很久，而云记事本则让一切有网络的地方都有你的私人笔记。不过在众多云服务商之间进行选择的确很让人为难，由于个人数据都保存在互联网上，泄漏的情况随时都会出现，比如密码泄漏、数据丢失（目前倒是很少遇到）、服务商停止服务（网盘领域很常见）。铺天盖地的数字化反而增加了风险，试想以前遗失一张纸可能影响不会很大，但现在如果数据泄漏在网上，麻烦肯定不小。

■小众软件 大笨钟

全格式图像批量转换——Pixillion



□大小：199kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.nchsoftware.com/imageconverter/

多种多样的图片格式反映了数码影像市场的繁荣，但有些也是版权争夺战的产物。Pixillion是一款针对个人用户的图像批量转换工具，除了支持主流的格式以外，PSD、TGA、PCX、PDF、PBM、PGF、RAW、SUN等一些私有图片格式也不在话下，尤其是数码爱好者经常会遇到的PSD以及RAW文件，如果电脑上没有安装Photoshop或相机专用软件而又必须得查看它们的时候，就会是一件非常麻烦的事情。Pixillion为我们解决了这些苦恼，花上两分钟的时间转换成PNG或者JPG文件就可以直接观看与编辑了，虽然会丢失原有格式的许多特性，但至少能解决燃眉之急。

精品页游全收录——网页游戏大师

□大小：3.0MB □授权：免费 □语言：中文

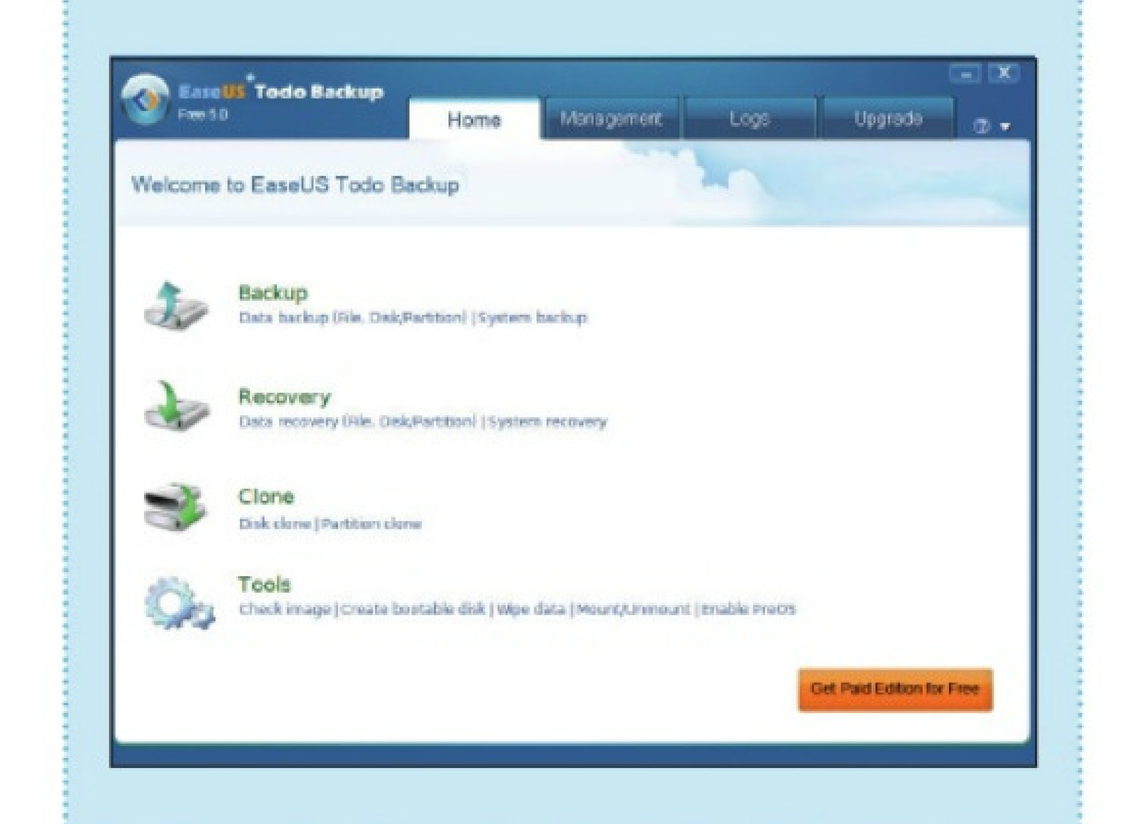
□下载：http://yeyou.sdo.com/

不知道是否有读者和笔者一样曾经痴迷于网页游戏？无须下载安装程序、打开网页就能玩的优点，无疑让很多人为之着迷。然而数量如云的网页游戏究竟哪一款最好玩、最火爆、最适合自己呢？盛大“网页游戏大师”最懂你！

该软件目前已收录500多款精品页游，各种游戏类型应有尽有。游戏每日新增，只要玩家提交，官方就会增加，一切都以玩家能快速找到喜爱的游戏、畅玩网页游戏为目标；每一款游戏都会经人工审核，严把质量关。此外“网页游戏大师”还为玩家配备各种优化小工具，例如快捷收藏、账号多开、内存清理、游戏变速等，让游戏环境发挥最佳性能。



系统资料备份工具——EaseUS Todo Backup Free 5.0

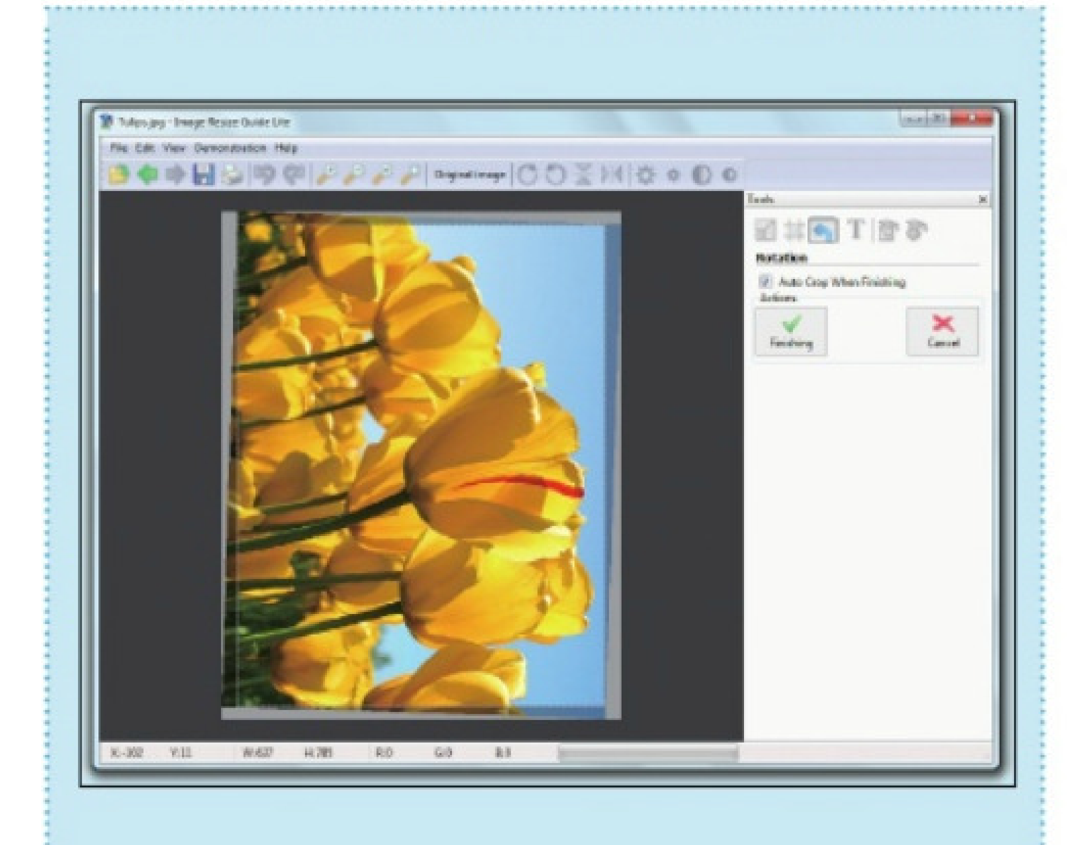


□大小：93MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.todo-backup.com/products/home/free-backup-software.htm

EaseUS Todo Backup一直是著名的Windows商业系统备份工具，最近针对普通用户发布了免费的5.0版本，虽然与付费版相比缺少了许多功能，但对于个人来言已经足够使用了。

EaseUS Todo Backup支持完整的系统备份与恢复操作，可指定文件夹或文件类型备份、磁盘或分区克隆、定时计划备份和增量备份，软件支持2TB容量以上的硬盘，免费版本尚不支持差异备份。使用方法非常简单，选择“Backup”进行备份，“Recovery”用来恢复，“Clone”进行克隆，之后根据向导进行操作即可。



智能图片处理工具——Image Resize Guide Lite

□大小：3.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://tintguide.com/imageresize.html

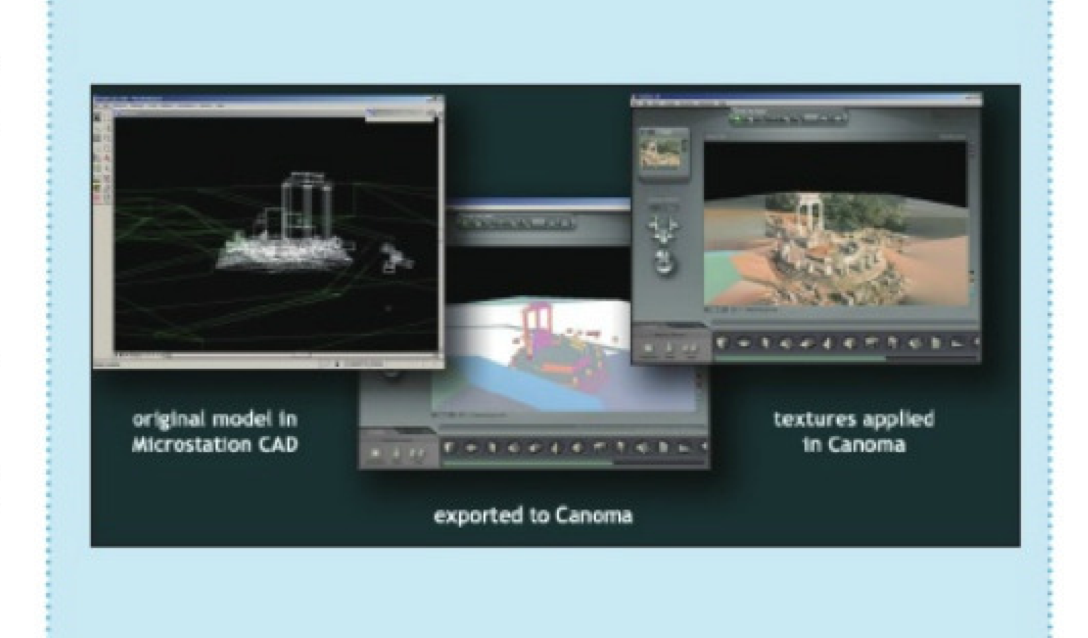
对于普通用户来说，照片处理可能就是简单地剪裁或者调整各项参数，但如果想去掉图片中多余的部分，就得需要专业的软件。Image Resize Guide Lite是一款智能图片处理工具，拥有多项图像处理功能。“Smart Remove”（智能移除）工具会让你圈出画面上不需要的对象，软件会自动移除并把剩余部分进行拼接。与之相反，“Smart Resize”工具会留下需要保留的对象，然后将其余部分压缩使画面更加紧凑。智能补丁功能类似PhotShop的图章工具，与之不同的是软件会自动根据背景变换图章方向，让调整后的图片更协调。

将照片变成三维模型——Canoma

□大小：7.0MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.canoma.com/

只需一张照片就可以建立三维模型，听上去是不是不太靠谱？Canoma就可以立刻实现这种效果，该软件最大的特点就是能将二维的图片转换成三维模型，并且还可以用鼠标自由旋转查看。处理前先导入一张照片，然后用“选取”工具将目标加以定位再进行“渲染”操作，随后导出即可。支持输出为OBJ、DXF等标准格式，以便让其他处理软件进行后期动画制作。Canoma最适合用来生成规则的三维几何图形，包括各种商品的包装、家具或者拥有简约几何造型建筑物。对于不规则图形，软件也能通过合理的运用发挥自如，快找一张图片试试看吧！



收听并下载在线电台——RadioZilla

□大小：3.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.theradiozilla.com/

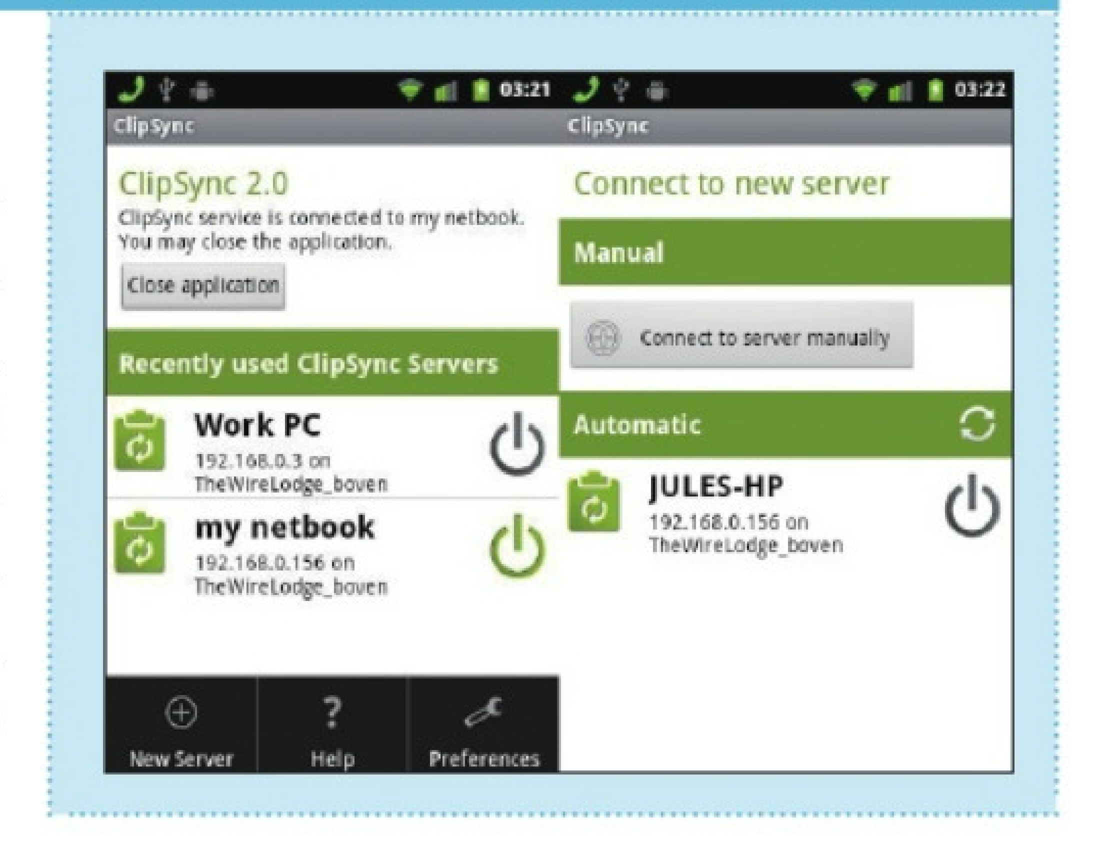
在如今这个丰富多彩的网络时代，有多少人还喜欢听广播呢？如果你和笔者一样还有收听电台的习惯，那么RadioZilla这款软件就不能错过。该软件内置了成百上千个来自世界各地的无线电台，就算是一天24小时收听也不会感到无聊乏味。下载功能是RadioZilla的特色，软件可获取当前收听曲目的名称、演唱者、流派、比特率和专辑封面，只需点击保存按钮就可以下载到本地，而且可以一边听一边保存，就算是从中间开始保存节目，RadioZilla也能得到完整的文件。

与Android设备共享剪贴板——ClipSync

□大小：907kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://bdwm.be/cs/

如果你经常需要从电脑发送一些文本到Android设备，或者与之相反想要共享一些内容到个人电脑，除了利用邮件或者数据线，使用ClipSync这款软件则是一种更好的解决办法，它可以将剪贴板在同一个局域网内“云”共享。使用时先要让设备处于同一个内网中，然后在电脑上运行该软件并在Android设备上安装相应的客户端，之后你在电脑上复制内容就可以直接在移动设备中粘贴出来，反之亦可，并且此时移动端不需要运行ClipSync软件，是不是非常神奇呢？





对于国外开发者而言，只凭借好的创意还远不足以在中国这种特殊环境下的市场扎根，因为老外绞尽脑汁想出的点子，总会有人抄袭出更受用户欢迎的产品。Kik Messager、TalkBox等应用在国内市场的失败，原因正是有微信、米聊这样反应迅速、以抄制胜的竞争对手。Flipboard、Pinterest、Instagram等国外的成功模式，国内都不乏模仿者，甚至彼此间还会因为抄袭问题打口水仗……这种现象被人笑称为“C2C”，即Copy to China。但又不得不承认，“本土化”的确是极有效的赚钱方法，或许对某些商人来说，赚钱远比道德更重要。

■辽宁 马卡

唱首英文歌——Glee

□**大小：**20.5MB □**下载：**http://126.am/SmuleGlee

随着《中国好声音》节目一夜之间红遍大江南北，“唱吧”“微唱”之类的卡拉OK软件也在短时间内获得了许多用户的喜爱。不过由于版权限制，各家曲库中的歌曲数量都十分有限，尤其是外语歌十分匮乏。

想唱最新的英文歌？不妨选择小众的Glee，它早在2010年就已发布，只不过一直默默无闻，直到改为免费版之后才逐渐被用户所关注。与其他同类软件相比，Glee也提供点歌、唱歌、评分和分享等功能，不同之处在于它的歌曲音质更出色，界面效果也更丰富。

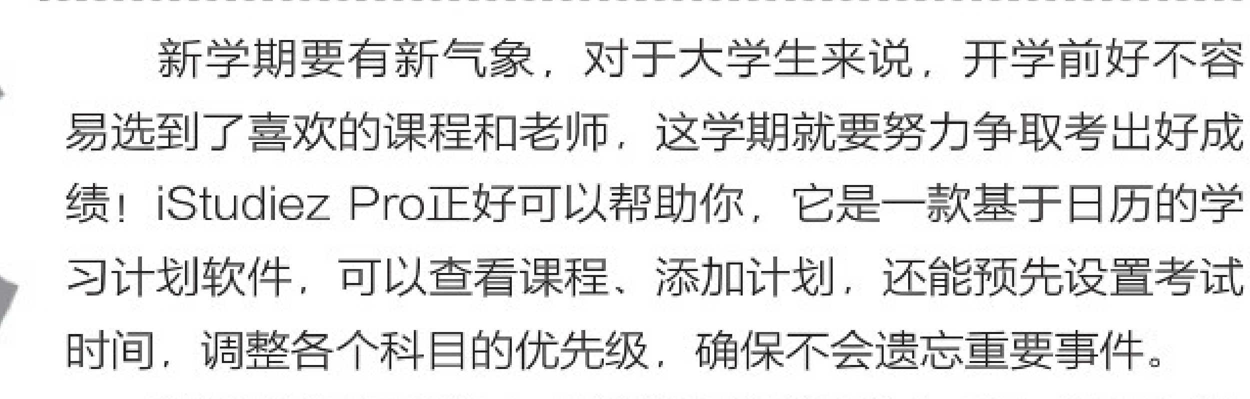
点评：Glee只提供少量免费歌曲，其他则需要花钱购买或用积分换取，笔者推荐已越狱的朋友使用iAPCracker下载试听满意后再购买。



Glee可以听到来自全世界的歌声

完美学习计划——iStudiez Pro

□**大小：**10.6MB □**下载：**http://126.am/iStudiezPro



新学期要有新气象，对于大学生来说，开学前好不容易选到了喜欢的课程和老师，这学期就要努力争取考出好成绩！iStudiez Pro正好可以帮助你，它是一款基于日历的学习计划软件，可以查看课程、添加计划，还能预先设置考试时间，调整各个科目的优先级，确保不会遗忘重要事件。

软件界面相当华丽，翻阅效果赏心悦目。第一次运行时建议载入样例从而更快地了解其特点，操作熟悉之后就可以建立本学期计划，填入课表与考试时间，之后在首页就能一目了然地看到每天需要做的事情，可以点击查看详细信息或者进行修改。

点评：iStudiez Pro有汉化版，搭配简洁的记事工具MobisleNotes一起使用会让你事半功倍！

多彩的界面，图标非常漂亮

照片大管家——可图

□**大小：**12.7MB □**下载：**http://126.am/ketuapp

看着手机相册里堆积成山的照片，下决心整理它们可谓是一个艰难的决定。“可图”给了我们一种更易于接受的办法，用户只要根据提示点点屏幕，所有照片都会被自动整理进行分类。可图会智能地把两个小时以内拍摄的照片自动归为一个“事件”，并建议你为它们命名，然后再装入自行建立好的相册里。比如你外出游玩，可以将这次出行起个名字并建立一个相册文件夹，程序就会将不同时间和地点拍下的照片整理得井井有条。

“可图”还具有私密相册、网络相册、图片美化等功能，界面也相当漂亮，支持分享照片至微博与社交网站，一定会讨女生喜爱吧！

点评：一款功能强大的免费相册软件，不过注意iOS系统不允许第三方软件删除系统相册中的照片，用户必须手动清理它们。



主界面的动画效果清新唯美，操作简单方便

专业拍照模式——Camera FV-5



□大小：1.3MB □下载：http://126.am/CameraFV5

相机类应用之间的比拼正处于白热化阶段，有的依靠独特的滤镜吸引用户，有的凭借强大的分享功能站稳脚跟，这款Camera FV-5则是通过独特的“手动模式”脱颖而出，只要稍微懂一些单反的技巧，使用这款软件就可以拍出比其他软件更出色的照片。

Camera FV-5可调节快门时间、曝光补偿、ISO、对焦模式、测光模式等，笔者认为手动设置ISO最为重要，因为智能手机搭配的感光原件尺寸一般较小，一旦ISO值设置过高，照片极易出现密密麻麻的噪点。例如在光线较暗的环境中想要拍出“干净”的画面，就必须调低ISO再延长曝光时间，传统的拍照软件无法自行对这些参数进行设置，而使用Camera FV-5便可以随心所欲。此外软件还提供长达30秒的曝光时间，并带有延时自拍功能，Android 4.0以上的系统还支持曝光与白平衡锁定。

点评： Camera FV-5针对的用户群是摄影爱好者，没有华丽的功能却有实实在在的品质。另外笔者推荐将照片格式保存为PNG，以获得更多的后期处理余地。



软件界面好似专业数码相机

24小时监控——掌上看家



□大小：2.1MB □下载：http://126.am/kanjia

顾名思义，这款名为“掌上看家”的软件能远程遥控电脑开启摄像头查看周围的情况，例如孩子是否按时到家，宠物是否在调皮地破坏家具，或是将窃贼的脸拍下作为证据，第一时间报警抓他个措手不及！

第一次使用时先要在电脑上安装“众云掌上管家”服务端，然后设置摄像头名称、用户名和密码，并获取一个CID号，远程查看摄像头时，只需输入CID号即可连接成功。软件支持录制音频和定时录像，如果想节省硬盘空间，也可以设置为运动检测模式（当画面中出现移动物体时才会开始录制）并开启省电功能（屏幕会自动关闭），这样会更加隐蔽。在隐私保护方面，软件会将所有信息和图像的传输数据进行加密，且严格将传输限制在用户指定的手机和电脑之间，有效保障数据安全。

点评： 无需任何额外投入就可以获得一套监控装备，听起来的确很有诱惑力，不过电脑摄像头通常在环境光线较弱的情况下无法拍摄到清晰的画面，所以局限性也比较大。



远程开启录制，随时随地监测家中情况

硬件健康监测——Z-DeviceTest



□大小：2.4MB □下载：http://126.am/zdevicetest

你了解手机的硬件配置吗？想知道它们的运行状态和健康状况吗？如果很害怕买到山寨机或者是被奸商夸大宣传的手机该怎么办呢？此时正是Z-DeviceTest登场的时候，它能够解答你所有的疑问！

和那些只支持简单检测的普通软件不同的是，Z-DeviceTest除了能够提供硬件的基本信息，还支持摄像头、GPS、Wi-Fi、蓝牙、传感器等23项软硬件的检测与测试，甚至连耳机接口、听筒也包括在内。此外，软件还能检查出硬件是否损坏，如果程序中出现了“×”图标就一定要小心谨慎，也许奸商正拿着有暗病的机子滥竽充数呢！

点评： 软件界面直观易懂，如果英文不好的话，也可以在国内第三方软件商店中找到汉化版。



可以很方便地测试出手机各功能是否正常

支撑ChinaJoy的另一力量——展示用机

■河北 Cherry

喧闹的ChinaJoy已落下帷幕，对于有幸参加了这一盛会的笔者来说，留下最深印象的除了举目皆是的漂亮软妹子和震耳欲聋的各种大屏幕展示，还有试玩区的各种游戏硬件。其中不仅有让人惊讶的索尼PSV展台，iPad也成为了非常重要的展示平台，但另一点值得注意的，则是PC游戏几乎都仍然使用最最传统的台式机进行展示。

游戏是目前展示硬件性能的最佳平台，本次ChinaJoy也因此成为了Intel、AMD、技嘉、微星、华硕、Tt、希捷、西部数据等硬件厂商竞争的舞台，在EA展台背面，一个并不起眼的赛车游戏展示区，就摆放着Intel的重磅武器——价值数万元的DIY作品“核级武器”，在3台显示器组合成的高分辨率画面下，它以超高的帧速为玩家提供了最流畅真实的极速感受。而在AMD展台上，也有着一款游戏性能并不逊色的高端4显卡台式机，为玩家展示着令人惊讶的游戏画面。这两款产品的配置，也就成为了本期超高端游戏平台的参考，虽然我们可能一辈子也不会真的去配置这样一台主机，不过也不妨来了解一下吧。

当然除了这样的超高配置外，展台上最常见的展示用机，还是采用了相对亲民的配置，在会上试玩之后觉得很过瘾的玩家朋友，不妨参考下面给出的具体配置，自己攒一台尝试一下，看看是否和大会上的试玩体验一样爽吧。



Intel“核级武器”台式机平台



AMD高端游戏平台

在看到本期刊物的时候，刚考上大学的朋友们应该已在准备新电脑或笔记本了，考虑到学生宿舍的条件和需求，我们已经不建议大家配置台式机，可以在到校报到后，跟据学习生活的实际需要，适当考虑轻薄易用的超极本或一体电脑（可参考本刊下一期的“特别策划”专题），来确定自己最重要的数码伴侣。

对于资金并不充裕的朋友以及对空间要求并不高的用户，攒一台最适合自己的高性价比电脑仍是不错的选择，虽然和ChinaJoy展机相比游戏性能较低，但更适合办公、学习和家庭娱乐。

一、两强争霸，ChinaJoy顶级展机配置

1.Intel“核级武器”



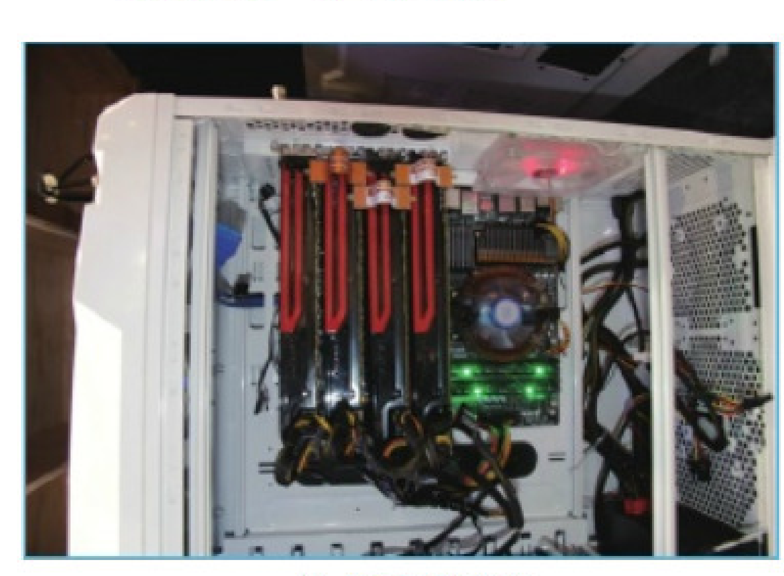
Intel“核级武器”内部图

Intel“核级武器”装备了一颗英特尔第三代智能酷睿i7-3770K台式机处理器，主频3.5GHz，睿频3.9GHz，并且拥有很大的超频空间。两块顶级NVIDIA GTX690显卡组成了SLI平台，可以轻松应对目前所有大型游戏的挑战，而4块英特尔240GB固态硬盘组成了RAID 0阵列，使得硬盘部分也不再会是整机性能的短板，理论传输速度可以达到每秒1G以上，是传统硬盘速度的10倍之多。在不计显示器和键鼠，并尽量选择配件最低价格的基础上，其总价也在52 000元以

上，真是让人流口水的配置，让人流眼泪的价格啊。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel酷睿i7-3770K	2080
主板	技嘉G1.Sniper3	3288
内存	海盗船红梳子内存16GB	2699
显示卡	NVIDIA GTX 690×2	17998
硬盘	英特尔SSD 240GB×4	7996
声卡	华硕Xonar Xense声海定制版	3599
散热器	猫头鹰NH-D14	560
RAID卡	火箭RocketRAID 2720SGL	1200
光驱	阿帕奇睿刻2 APH-BH53T	1650
机箱	联力PC-P80	6999
电源	安耐美白金1500W	2590
键鼠	不详	/
显示器	不详	/
耳机	森海塞尔PC333D	1600
总价		52000元以上

2.AMD 4显卡平台


AMD顶级平台

尽管选择的配件价格全面低于Intel“核级武器”，但AMD这一平台几大主件的价格总额也近22000元，让人流口水的同时虽然不至于流泪，也会忍不住冒汗。在其主件的总价中有3/4左右的钱都花在了强大的4显卡配置上，以追求极致的3D性能，和对手相比，在存储性能等方面显得不够平衡。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD FX-8150	1410
主板	技嘉GA-990FXA-UD7	2150
内存	DDR3 1866 4GB×4	1036
显示卡	AMD Radeon HD7970×4	16769
硬盘	500GB	499
声卡	不详	/
散热器	不详	/
光驱	不详	/
机箱	不详	/
电源	不详	/
键鼠	不详	/
显示器	不详	/
耳机/音箱	不详	/
总价		21800元以上

二、网游单机通吃的主流展机



难以满足高端3D游戏的GeForce GTX 550 Ti显卡

普通展示机的几大主件总价仅有6500元左右，让人终于可以擦一擦眼泪和冷汗了，它的显卡部分仍有提升的空间，虽然已经可以应付大型3D游戏，但对某些显卡杀手级游戏来说还是不足，可考虑升级为GeForce GTX 660以上档次的显卡，价格大约提升1000～1500元。


刚刚推出的GeForce GTX 660 Ti显卡

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i5-3570K	1520
主板	技嘉GA-Z77X-UD3H	1588
内存	金士顿骇客神条4GB DDR3×2	330
显示卡	技嘉550Ti	899
硬盘	希捷 1TB	550
声卡	不详	/
散热器	不详	/
光驱	不详	/
机箱	不详	/
电源	安钛克VP550	/
键鼠	不详	/
显示器	三星福韵显示器	/
耳机/音箱	不详	/
总价		6500元以上

三、高性价比家庭娱乐办公机型



ChinaJoy的AMD展区中已出现了疑似A85芯片组、FM2接口的下一代APU主板样品

随着新一代笔记本APU的发布和台式机APU的临近，第一代APU的调价已经开始，对一般的办公和娱乐用户来说，它的处理器和内置单显性能也足够使用。

仅需要不到3300元，我们就可以获得功能全面的台式机，这就是集成的力量，而在ChinaJoy上，我们还发现了下一代台式机APU平台露出的一点小尾巴，希望它能继续成为高性价比平台的典范吧。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A6-3670K	570
主板	技嘉GA-A75M-D2H	509
内存	宇瞻4GB DDR3 1600	111
显示卡	内置Radeon HD 6530D	/
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB 单碟	550
声卡	主板自带	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	先马奇迹3	139
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	248
键鼠	罗技MK200键鼠套装	85
显示器	飞利浦234CL2SB/93	1070
总价		3282

头牌新闻

国产四核手机天语大黄蜂Ⅱ正式亮相

■本刊记者 魔之左手

8月份，天语公司在北京丽晶大酒店举行了主题为“未来ing”的产品发布会，正式推出天语大黄蜂Ⅱ手机及其相关产品，之前关于该款产品价格的猜测终于有了答案——大黄蜂Ⅱ以1999元的低价“触底”四核智能手机价位。



天语手机总裁荣秀丽

天语大黄蜂Ⅱ四核采用英伟达（NVIDIA）图睿3（Tegra3）四核移动处理器，以较低的功耗为手机提供四核高性能，而额外搭载的第5个低功耗低性能核心则用以执行待机任务和处理日常事物，可最大限度降低待机状态下的功耗。其12核的GPU图形处理性能是上一代产品的3倍，并针对移动应用进行了功耗优化，大幅提升了移动游戏体验。

大黄蜂Ⅱ内置Android 4.0操作系统，搭配4.5英寸720p超清大屏以及800万像素F2.4大光圈的背照式镜头。它还拥有一体化的机身以及天语为其特别打造的软件应用服务平台。天语研发部首席ID设计师张峰懿介绍说：“大黄蜂Ⅱ在设计初衷上，采用了‘桥’的概念，寓意手机是沟通的桥梁，不是冰冷的外表与工业化大生产的集合，而是情感的互通工具。”


天语大黄蜂Ⅱ手机样图

目前，华为、小米、联想等国内品牌均已推出了四核手机，国产旗舰级智能手机正式进入四核时代。

硬件店

ThinkPad X1 Carbon超极本全球首发



8月，ThinkPad推出全新商务超极本X1 Carbon，打造出到目前为止世界上重量最轻的14英寸超极本。其14英寸HD高清防眩光显示屏最薄处仅8mm，最厚处不超过18mm。机身采用碳纤维材质，重量仅有1.36kg，而且坚固耐用，通过抗冲击、防潮、防尘、抗震、耐高温和耐低温等8项严苛的军标测试。X1 Carbon使用第三代智能英特尔酷睿处理器，拥有长达8.2小时续航时间和最长30天的待机时间，全线配置高速USB 3.0接口，支持第四代杜比家庭影院。其意外保护和全球联保两大政策，保证用户无论在何处何时都可享受到出色的售后保障。

尼康全面升级微单DC

8月9日，尼康正式对外宣布Nikon 1 J系列的新款产品——可换镜数码相机Nikon 1 J2。它采用优雅的金属外观设计，机身可选颜色的数量增加到6种，便于用户展示个性。它在原有的4种拍摄模式基础上新增了“创意模式”，用户可从8种模式中选择所需的选项拍摄。尼康还在同时发布了一款兼容CX格式的尼克尔11～27.5mm f/3.5～5.6 2.5倍标准变焦镜头，分别对应J2的6种颜色，使机身和镜头的组合更加协调。此外，尼康还发布了2012年夏季轻便型数码相机新品——COOLPIX L610和S4200/S3200，L610是一款14倍光学变焦机型，操作简单功能丰富；S4200/S3200则着重体现设计的时尚，突出更高的性价比。







SP广颖电通推出Ultima U03新型U盘



SP广颖电通于8月发布Ultima U03菱格纹新品U盘。U03的碟身背壳采用雾面处理技术，可防止意外刮痕与指纹沾染。有“神秘黑”与“雪亮白”两种色彩。碟身末端内藏一体成型吊饰孔，还内建有隐藏式LED指示灯，使用时光源自上盖透出，显示U盘的工作状态。其简约的推键设计符合手指的人体工程学原理并附带刻划条纹，使用者可轻松推收USB接头，彻底解除用户对U盘盖帽遗失的顾虑。

AOC推出新款显示器“刀锋ⅢS”

8月，AOC正式发布“刀锋Ⅲ”系列显示器的后续产品“刀锋ⅢS”。这款新品沿用了获得2012年iF国际设计

大奖的“刀锋Ⅲ”整体设计，全部采用成熟的2mm超窄边框工艺。它包括2D和3D两种型号，前者包括20英寸的I2067F、21.5英寸的I2267FW和23英寸的I2367F；后者包括21.5英寸的D2267PW和23英寸的D2367P。其中2D型号采用黑色边框，3D型号采用纯银金属色边框。刀锋ⅢS采用AH-IPS面板、LED背光源技术，在色彩准确度、还原度和均匀性上表现出众。21.5英寸以上型号均为1920×1080分辨率、250流明亮度、50,000,000:1动态对比度，再配备主流的VGA、DVI接口，可满足用户丰富多变的需求。



E人E本领跑商务平板市场，主推新一代产品

易观智库在8月发布最新调研数据，数据显示上半年中国平板电脑市场中，苹果iPad占据了69.07%的市场份额，联想、E人E本则分居二三位，不过E人E本在商务平板市场上销量则稳居首位。有消息称，E人E本即将推出支持多点触控的最新产品，新品在机身下方设置有“Home”键，取消了原来的侧边按键，外观更加简洁。另外新品还新增了摄像头等外设，一个能够支持视频通话且可以边说边记的E人E本，将为商务人士带来更大便利。



软件圈

周杰伦助阵卡巴斯基全新解决方案发布会

8月16日，卡巴斯基实验室在北京召开发布会，宣布推出全新个人及家庭安全解决方案，亚太区形象代言人周杰伦亲临现场并与现场及微博用户进行了互动。此次发布的新品包括卡巴斯基安全部队2013、卡巴斯基反病毒软件2013，



周杰伦（左）与卡巴斯基亚太区总经理张立申（右）出席发布会

以及移动安全解决方案的U盘产品“特盘”。卡巴斯基的安全支付技术及自动漏洞入侵防护技术，将全面保护用户在线购物和网上银行的交易安全，抵御木马病毒发起的攻击。“特盘”产品内嵌了卡巴斯基反病毒解决方案，可保障U盘文件安全。周杰伦在接受采访时表示，这是第一次为信息安全产品代言，作为卡巴斯基的忠实用户，非常高兴能够成为代言人，希望更多网民能够对网络安全以及隐私保护加以足够的重视。

欧朋宣布开发者计划

8月18日，由W3C中国和HTML5梦工厂主办的“HTML5开发者日暨W3C中国6周年庆典”在京举行。欧朋（Opera）浏览器在会上发布“欧朋开发者计划”，为开发者们提供基于欧朋独有的Presto内核进行开发的最新实验室版本浏览器，方便开发人员体验与更新自己的产品。该计划于9月中旬开始实施。

饭饭1.0正式版上线

网易有道的餐馆推荐系统“饭饭”在8月底全面升级至1.0正式版。新版“饭饭”会根据用户的家乡信息以及对餐馆、菜品的喜好分析用户的口味，结合用户预期的就餐类型、所在的位置和价格预算向用户推荐餐馆。全新的“饭典”栏目会邀请多位美食侦探对重点城市的深巷美食、主题餐厅以及有故事的餐馆进行评点推荐。其全新的界面也更符合移动端用户的操作习惯。



网络帮

Adobe发布亚太区移动搜索研究报告

8月份，Adobe公司公布了“亚太区移动搜索动态性质”的研究报告。该报告探讨了移动搜索应用趋势，并分析了近期亚太区移动搜索的现状与发展形势。这份研究报告涵盖包括澳大利亚、中国、印度、日本和韩国在内的11个亚太地区国家。报告指出，在整个亚太区，移动搜索带动了近30%的移动网页流量，这一数字远远高于PC流量中的比例。谷歌占据所有移动搜索流量的70%，当然除谷歌外，亚太区也有一些强大的地区性搜索引擎，例如百度（中国）和Naver（韩国）分别占据了各自国家59%和72%的市场份额，拥有区域性主导地位。

晶合快评

想得到与用得到

■晶合实验室 Enigma

从品牌知名度、规格参数、产品质量到实际性价比，真正决定消费者选择意向的关键因素是什么？

这是个耐人寻味的问题。

2012年8月，经历过将近3年的全勤服役之后，陪伴我一路从电脑城售后服务业走入平媒编辑行业的瀚视奇HZ281D显示器终于迎来了退休的时刻。OK，接下来该选择哪位继任者接替这位老兵的职务呢？

“采用世界最顶级的IPS广色域LED显示屏，较普通显示器色彩表现能力提升45%。是目前显示器中色彩还原最为准确的显示屏；超高的对比度，更为清晰的纯黑层次，是平面设计、影像处理的绝佳工具，能与Apple的顶级显示器色彩媲美。”

答案似乎比预想来得更容易。经过一番对比搜索，我在国内某家知名B2C网站上找到了这样一款目测性价比值得关注的产品——27英寸的16:9面板外加2560×1440的显示分辨率，售价居然还不到2200元人民币，看起来确实“值得一战”，不是吗？至少我在最开始就是这么认为的。简单地衡量了一下预算确认没有超支之后，我放心大胆地提交了“货到付款”的订单。不到24小时，代表着“高清时代技术实力”的大屏IPS新显示器便顺利交付到了我的手上——然而始料未及的是，一帆风顺的尝鲜体验到此正式终结，而面向使用者的质量噩梦现在才刚刚开始。

首先必须强调的是，这款显示器无论是在色彩还原度、可视角度还是响应时间方面的表现都让人相当满意，出类拔萃的分辨率更是直接呈现给用户赏心悦目的细腻画面。唯一的问题在于，要想波澜不惊地体验以上这些感受，必要前提之一便是启动电脑主机后显示器本身一直处于连续工作状态，一旦切断供电——无论是拔掉插头还是关闭电源开关，要想让显示器重新点亮的唯一方法就是完全断电后重启电脑。这简直荒谬至极：难道在挂机下载的时候也要让显示器始终处于通电状态吗？然而事实就是这么不讲理。

经过将近24小时不眠不休的测试，我终于确认了问题的关键确实出在显示器本身的质量上。值得庆幸的是，在提交了一份巨细无遗的故障报告之后，经销商用极高的效率处理了我的退款申请，整个流程消耗的时间只有80小时左右。一波三折的尝鲜体验到此告一段落，接下来该怎么办呢？

事实上，当我从最初的购买激情中冷静下来，重新开始审视这次“辞旧迎新”消费行为的初衷时，一个明确无误的答案清晰地出现在我的眼前：归根结底，对于我这种工作需求与休闲娱乐的重点都放在处理文本和浏览网页方面的用户来说，2560×1440的显示分辨率究竟有何意义？答案显然不言而喻。



文艺小壮汉Enigma

现实就是如此：在消费主义的潮流中，我们总是倾向于追求那些功能更丰富、性能更强劲的先进产品，然而实际的使用状况又是如何呢？恐怕“一旦拥有，再无所求”才是不少消费者的真实心态写照——对于我们来说，往往只要知道“它确实可以实现×××与×××功能”便已足矣，至于真正的利用率，谁会在乎？

在我的印象里，随着机械键盘潮流的兴起，越来越多看重“手感”的朋友开始乐此不疲地谈论各种键轴与键帽的优劣，我也确实收到过“职业人士的专业推荐”这种主题的咨询邮件——对此，我的答复很简单：戴尔的SK-8115，这款造型简洁、功能实用且售价只有50元人民币的普通键盘就是我的选择。至于可靠程度，从我利用它为“大软”敲出过几十万字文章的实际体验来看，这个选择没错。

恰克·帕拉尼克的小说《搏击俱乐部》中，主人公是个彻底被消费主义控制的物质奴隶，结果此人选择了充满自毁倾向的虚无主义进行对抗；而在著名邪典音乐人玛丽莲·曼森的手中，小孩子涂鸦用的画笔和颜料（甚至包括涮笔水在内）一样可以绘制出让人印象深刻的作品，这就是差异——毕竟，成为消费与物质的奴隶或者主宰都在我们的一念之间，不是吗？

漫画作者：落琪

多益网络《神武》五庄观剑宗攻略
谁说五庄不能打！



《神武》五庄观乃仙族一脉的奇葩，看技能的话定位跟天宫一样属于万金油性质，不过是另一个牌子的万金油。天宫是攻、法、封三修，而五庄是辅助、封、攻三修。于是就衍生了剑宗（偏修物理系）、气宗（偏辅助系）、敏宗（偏封系）、乱宗（全能），简单介绍如下：

剑宗：三力以上为主，速度为辅。（依靠烟雨剑法为主要输出手段的输出型五庄观，在神武里得到空前的强大）

气宗：体耐为主，速度为辅。（以五庄观全面的辅助干扰技能和特技为控场的辅助型五庄观）

速宗：全敏加点，装备属性为辅，可加体耐，也可全敏（以某大神提出的新玩法，在这里向所有热爱《神武》的玩家致敬，利用霸道的三封技能，争取一速）

乱宗：以气宗的加点为主，在装备上转力和武器头盔打太阳石增加输出（利用烟雨剑法的两连击，加上太阳石的武器头盔，清起宝宝不弱于输出门派）

本文正是针对剑宗的加点及作用而略加分析，希望能给各位看官带来一定的参考价值。

首先，介绍一下五庄的一些基本资料吧。

门派师傅：镇元大仙

收徒条件：仙族，性别不限

门派特色：受到的所有负面法术减少1回合（最低减少到2回合）

门派描述：五庄观的镇元大仙乃地仙之祖、袖藏乾坤，连观音都要让他三分。门中弟子习道家阴阳调和之术，擅于调和各种异常状态恢复人之精气，必要时亦能御剑斩魔。

接下来，就是剑宗五庄的一些加点及玩法介绍。

从《神武》里五庄观烟雨剑法的气血限制一降再降，使得很多玩家都尝试着玩剑宗五庄观，虽然本人身为气宗，但是看到五庄观人脉日益增多，心中也是一阵狂喜。

现在的剑宗五庄真心不弱，气血限制也已经和大唐现在同一起跑线上，前段时间已经有大神做出了大唐和五庄高级之后的伤害对此。得出的结论是稍微弱一点，大概是少几十点伤害吧，在这种情况下，剑宗五庄就更有存在的必要了，毕竟还会封，还会加血加蓝啊！加点方面，所有输入门派都是四力量、五力量的加点，所以说大家都是一条起跑线上，没所谓谁谁脆一点，谁谁耐抗一点，当然，这是建立在装备、修炼、等级都差不多的前提下。

剑宗五庄还有一个好处，因为他的输出可观，还有辅助功能，相对气宗来说，任务，活动什么的都比较受欢迎的。不过大家定位不同，就没所谓谁厉害，谁不厉害了，毕竟团P才是王道啊！

总结：

剑宗的优势

清宝宝能力强，而且基本一个烟雨一个，耐功的宝宝也几乎残血。法系最后一个飞沙龙卷带走。

能攻能守，拥有最强的三封技能日月乾坤和最强的点杀技能扭转阴阳。使得剑宗可以完全打乱对方节奏。

剑宗的劣势

容易被认为是其他宗系的五庄而被率先封掉。不过这个有好有坏吧，坏处就是被封了，好处就是可以给己方的封系多一次先手的机会。

最后，其实《神武》每一个门派都有很多种玩法的，不止是五庄这样，至于哪一种玩法厉害一点，本人濡沫，未能发现，毕竟在《神武》中，不同加点不同玩法在不同的队伍中都能找到自己的一席之地，这也正正是《神武》吸引我的地方之一。


五庄烟雨剑法

破符术


逆转阴阳


五庄玉石俱焚


五庄迷幻术


五庄长生诀

多益网络 后发制人《神武》反制流硬件分析(宠物篇)



反制流在《神武》中广受欢迎，无论是反制宠物，还是反制坐骑，秉承了中华武术中“借力打力”的思想，以其成本低、输出效率高而风靡《神武》。然而，对于如何打造合适的反制流宠物和坐骑，则让很多玩家迷茫，本文通过对技能以及加点的分析，一起与大家研究下《神武》反制流，首先是宠物篇。

首先，给大家分析一下几个高级技能对反击次数的影响：

1.高反击： 30%触发一次，30%×70%=21%触发第二次。

2.高灵敏： 15%×70%=10.5%触发一次。

3.高飞行： 5%×70%=3.5%触发一次。

4.高神迹： 5%×70%=3.5%触发一次。

5.高夜战（夜晚）： 10%×70%=7%触发一次。

还有几个技能是跟反制相关的，尤其是用来克制反制类技能：

1.高偷袭： 不会受到反击、魔法反击和反震的影响；物理攻击伤害结果增加10%。

2.高精准： 物理攻击命中增加15%，对拥有飞行、高飞行、灵敏、高灵敏的目标伤害结果增加40%。

单从技能描述上来看，高反击是触发几率最高技能，但是被高偷袭克制了，高灵敏、高飞行则被高精准克制，面对拥有这些技能的宠物，反制宠物的战斗力将大打折扣，这也是反制宠物为何在104级以上没有大范围普及的原因。

一般来说，反制既然是被动触发，那么反制宠物一定要皮厚肉糙，一定要挺得住，那么针对生存，又有什么高技能呢？

1.高吸血： 物理攻击时，吸取对方所掉气血的30%恢复为自身气血；对鬼魂生物无效。

2.高神佑复生： 战斗中死亡时，最高20%几率复活（体质属性点数分配的比例越高，复活的几率越低），并恢复100%的气血；与鬼魂术或高鬼魂术共存时，此技能无效。

3.高强壮： 气血上限提高=自身等级×3+50。

4.高保命： 如果被攻击后会死亡，则有40%几率保命，保留1点气血。与神佑复生或高神佑复生技能同时存在时，保命技能无效。

5.高防御： 根据自身等级增加防御力=等级×0.8。

从市场上来看，高吸血、高神佑复生、高保命这三种技能价格很高，追求极限的玩家们可以选择。针对广大平民玩家，推荐一个组合：吸血，外加高毒药，基本上能达到高吸血的功能，最好能够搭配保命，这样克制保命的毒药基本上会被全部免疫。

从上面我们的分析梳理，反制宠物的几个流派分出来了：闪避流、生存流、输出流、控制流。

一、闪避流

必备技能： 高反。

推荐技能： 高灵敏、高飞行、高吸血（吸血+高毒药）、高夜战、高神迹。

优势： 触发反击几率大，各种闪避无形中提高了生存能力。

弊端： 物理针对性较强，对法术抗性较弱、受精准、高精准克制。

推荐加点： 4力1体或4.5力0.5体，拉长血管，一是提高法系、物理攻击下的双重生存，二是为吸血技能留下足够空间，免得吸来的血量溢出，没发挥作用。

另类方案： 高反击+高吸血+高夜战+高神迹，此加点避免了被精准克制，夜间战斗力强，适合夜间战斗。

二、生存流

必备技能： 高反。

推荐技能： 高防、高强、高神佑（高保命）、高吸（吸血+高毒）。

优势： 站得牢，打得稳，输出持续性好，生存能力大大加强，站的越久，越容易在心理上嘲讽对方、增加反击的机会大大增加。

弊端： 触发反击几率比较少。

推荐加点： 4.5力0.5体（耐）、5力，生存技能的累加给力量点提供了足够的空间。

三、输出流

1.保命报复流

必备技能： 高反、高保、高报复、高勇敢。

推荐技能： 高必杀、高偷、高强。

优势： 打出数字足够耀眼，在PK场上足以吸引对方火力，拉动反制的次数。

弊端： 高保拼机率、成本高、生存相对较弱，触发反击次数相对较少。

推荐加点： 5L，打出最耀眼的数字，吸引对手最强大的火力，触发自己最舍命的反击。

2.暴力输出流

必备技能： 高反。

推荐技能： 高必、高偷、高强、高吸、高勇敢（高夜）。

优势： 打出数字足够耀眼，在PK场上足以吸引对方火力，拉动反制的次数。

弊端： 成品过高，触发反击次数少。

推荐加点： 5力，打出最耀眼的数字，吸引对手最强大的火力，触发自己最舍命的反击。

四、控制流

必备技能： 高反、高恐怖。

推荐技能： 高魔反、高连击。

优势： 凭借反制带动恐怖的控制效果，控制性强，成本低。

弊端： 无输出、适用面狭小。

推荐加点： 3体2耐或3耐2体。

通过对反制流宠物的分析，我们可以看出，作为一种后发制人攻击策略，反制流的特点是非常明显的：低成本、高效率，在需要对战斗有控制力的场合，反制流宠物是非常适合的选择。

搜狐畅游

梦回水浒世界
说说《水浒Q传2》特色玩法



昨天晚上我做了一个梦，一个奇怪而有趣的梦。我梦见自己回到了繁华富庶的宋朝，遇上了一堆稀奇古怪趣事。

在梦里，我遇到了传说中的梁山好汉，与他们一起智取生辰纲。一副学究模样的吴用笑嘻嘻地对我说：“小伙子，这生辰纲只是开胃小菜，只要你跟着咱们干，以后吃香的喝辣的绝对少不了你！”

趣事一：天上飞的“鸟人”

正说着，一只大鸟从我头顶的天空飞过，鸟背上隐隐约约有一个人头。

“啊，老吴！你看，鸟人！”我大叫道。“小伙子，你看清楚，那不是什么鸟人，而是一个人骑着一只会飞的大鸟。”吴用回答。

“哦，原来是骑鸟飞行啊！羡慕嫉妒恨！”我一脸的羡慕。“呵呵，不用羡慕，你也可以的！”吴用笑着说道，“这个世界有许多飞天坐骑，比如温顺的灵鸟银月鹤，上古神兽金雕大鹏，霸气的浴火凤凰……每一种坐骑都拥有极其绚丽的外形与超强的飞天本领，只要能驯服其中之一，你就可以冲向白云蓝天，在空中自由翻转腾挪、操控角度与高度，实现真正的高空飞行。”

“哇唔！太给力了，我喜欢这样的坐骑。”我一脸的憧憬。

趣事二：骑着坐骑战沙场

“哈哈！”吴用大笑道，“我们这里的坐骑不仅能飞天，还能和你一起战斗呢！”

据吴用透露：这个世界的坐骑们，一个个都是身怀绝技的战士！它们一共可以习得超杀、必杀、普通等三大类型共97种技能。在主人的悉心培养下，这些坐骑不仅能够逐渐学会各种绝技，增强自身战力；还能够穿戴头盔、挂饰、尾饰等专属装备，并进行自由换装，成为美貌与实力并重的炫酷战骑。

“太好了！我从小就梦想能够骑着威风凛凛的战骑，驰骋在硝烟弥漫的沙场上！骑乘战斗，我的最爱！”我雀跃不已。

趣事三：召唤兽合体进化术

这时，“插翅虎”雷横慢悠悠地走了过来，后面跟着一头狮身虎首的怪物。

“妈呀！这是啥玩意儿？”我吓得躲到了吴用后面。

“哈哈哈……”雷横咧嘴一笑，不屑地说道，“一只合体召唤兽就把你吓成这样，以后还怎么跟我们上刀山下火海？”

“合体召唤兽？”我用疑惑的眼神望着吴用。

“呵呵，你不用害怕，这家伙很听话，不会伤害朋友的。”吴用一边笑着，一边用手抚摸狮虎怪。

吴用告诉我，世界上共有8大体系总量多达848种召唤兽，每一个召唤兽都由奇特的骨骼拼接而成，人们可以对任意3种基础宠物进行自由合体，自主创造出神级召唤兽。合体召唤兽不但在外型上独一无二，就像眼前这头狮虎怪；而且还兼具三只本源召唤兽的强力属性和技能，完全实现人们打造逆天神兽的梦想。

另外，召唤兽还具有进化的特殊能力。每次进化后，召唤兽不仅外观会发生巨大变化，而且体型也会提升30%，四阶进化后的召唤兽体型将是基础召唤兽的2倍以上。同时，进化后的召唤兽实力将会大幅提升，并习得全新的必杀技。

趣事四：斗阵“斗”出技术流

“想不到雷横大哥的召唤兽竟然如此的拉风！”我满脸艳羡。

“切，武夫弄的小玩意儿，不值一提。”吴用表示不屑，“让你见识一下我潜心研究的发明——斗阵。”他一边说着，一边在用树枝在地上划来划去。

吴用口中的“斗阵”，是一套有生命的群战体系，展现了布阵之人智慧的高级玩法。吴用一共给我展示了8大“斗阵”，每一种斗阵中都封印着上古神灵的星魂。斗阵通过养成，可以获得专属技能，群体攻击能力及治疗能力都更强。

当布阵者开启斗阵后，阵内的每个成员都要根据其职业特点来进行合理站位，才能最大效果地发挥斗阵的威力。同时，8大斗阵间相互克制，尽显战斗的多变性和策略性，让每一个回合的比拼都充满着意想不到的变数。

结尾

“哇！老吴你好厉害，我崇拜你啊！”我一个劲恭维吴用，正欲从他口中套取斗阵的秘诀。突然，一阵激烈的晃动把我从梦中惊醒。原来是邻居小胖子，他急匆匆地说道：“哥们快起床了，说好今天带我玩《水浒Q传2》的。快起来，我迫不及待想玩了！”

这时我才发现自己做了一个梦，梦里全是《水浒Q传2》的影子。P



与水浒英雄一起替天行乐



在坐骑上决战

完美世界

觉醒者——狼族

《神魔大陆》新种族即将亮相全新资料片！

据报道，在2012年10月份，《神魔大陆》将开启相关资料片。神魔每年一度的大型资料片，在10月又会有什么样的动静呢？

回想2011年“暮光之城”版本开启的新主城、飞行系统、信仰符文等多重玩法，2102的资料片还会在开新地图么？或许任贤齐为《神魔大陆·暮光之城》录制的MV，便暗示了克兰蒙多大陆未来的某些篇章。MV中任贤齐一饰两角，分别扮演吸血鬼“霍华德”和狼人“雅各布”。

《神魔大陆》第二个资料片难道要出新种族狼人？

冰风谷 神魔大陆 shenmo.wanmei.com

山岭之国兰姆西斯城邦的国王是伯里克·兰姆西斯四世。在伯里克尚未继位国王时，便已经是著名的山岭之风（欧斯特大陆上最为著名的骑兵部队，全部由狼骑兵组成）的统帅，骁勇善战。早年雷辛格前后三次亲自率军入侵兰姆西斯，却都被伯里克率领的狼骑兵们依靠城邦独有险峻地势击退。欧斯特战争时期，伯里克成功阻止了入侵的暴风军团，暴风军团原本打算穿过兰姆西斯走捷径突袭雷辛格城的计划也因此破灭，这对后来各族联军赢得雷辛格城保卫战起到了极为重要的作用。

直至后来雷辛格在欧斯特战争中战死，他也没能成功吞并掉兰姆西斯城邦，完成统一人类世界的愿望。不过雷辛格的独子，现任埃佩里奥王国的国王奥斯汀继承了父亲的意志，在欧斯特战争结束十年后，开始重整军队，再度踏上统一人类世界的道路。

作为仅有的几个能够阻挡雷辛格的人，伯里克和他的山岭之风的名字无人不知，更别提他后来还阻止了暴风军团，然而这都成为过去，当年迈的伯里克看到正值壮年的奥斯汀时不得不面对自己已老迈无力的残酷现实。幸运的是，虎父无犬子这一定律并没有只在雷辛格身上应验，伯里克也有他的继承人，他的小儿子，年仅22岁的欧西德·兰姆西斯。

尽管奥斯汀在欧斯特战争中被誉为战神，尽管他手中握着的是主神赐予的神器，但他仍被欧西德率领的山岭之风阻挡在了兰姆西斯城邦大门外。欧西德了解奥斯汀的作战风格，作为一个战士，奥斯汀经常率领部队冲在大军的最前端，于是欧西德面对奥斯汀的大军时边战边退，成功将其诱入地势险峻的山群之中，然后设下埋伏准备对奥斯汀来个擒贼擒王。但奥斯汀战神的称号不是白来的，作为黑夜之神的学生，又经历过了残酷的欧斯特战争，奥斯汀绝对称得上是欧斯特大陆上最杰出的统帅，他在进入埋伏圈的前一刻察觉到了欧西德的计划，果断下令撤退。欧西德见自己的计划被识破，也立即发出命令，山岭之风的风狼骑兵们瞬间从山中每一块巨石和转角后冲了出来，吼叫着杀向奥斯汀。奥斯汀的对面部队在地形复杂的山脉中面对山岭之风大大吃亏，最后凭借埃佩里奥军不俗的战斗力以及魔法的优势成功撤离兰姆西斯山脉。欧西德·兰姆西斯因此一役名震大陆。

此后奥斯汀因为各种原因（作为一个国王，实在是有很多事情比打仗重要）没能亲征，但也数次派出军队尝试攻打兰姆西斯，结果自然是毫无悬念地被欧西德击退。尽管奥斯汀并不亲自出马对付欧西德，但他也没闲着，他用了各种手段，成功拉拢了埃佩里奥七公



《神魔大陆·冰风谷》现有狼族（怪）非人物


《神魔大陆·冰风谷》刺客

爵中大部分人的支持，其中就有银翼公爵——爱德华·欧根，爱德华手中有一只特殊的部队，狮鹫骑兵，这支部队被称作“银翼军团”。

当年暴风军团入侵兰姆西斯山脉时，山岭之风也曾面对过来自空中的敌人——暴风军团的伪龙骑兵部队，但那些速度缓慢杀伤力低下的伪龙骑兵顶多只能让山岭之风稍感不适，根本没能造成什么威胁（暴风伪龙部队在欧斯特战争后期就是被银翼军团打得体无完肤，几乎全军覆灭）。当银翼军团出现在兰姆西斯上空，欧西德骑在风狼的背上，仰头看着狮鹫身上的盔甲反射着刺眼的阳光，听着狮鹫的鸣叫声在山谷回荡，这个年轻的统帅感到大事不妙了。

山岭之风在银翼军团的进攻下节节败退，极度缺乏魔法师部队的欧西德一筹莫展。此时一个自称雅各布的男人带着几名随从出现在兰姆西斯城邦中，号称能够帮助击败银翼军团，这个男人自然就是狼人始祖雅各布。

雅各布和他的随从们变成狼人，并展示出强大的力量。兰姆西斯人本来信奉的就是狼，看到狼人时无不欢欣鼓舞，纷纷以为狼神来拯救兰姆西斯了，就连国王伯里克也深信不疑。欧西德直觉地感到雅各布十分危险，但也无力阻止面前发生的一切。雅各布劝诱伯里克下令让兰姆西斯的战士喝下诅咒之血就能获得强大的力量，伯里克欲令智昏答应了雅各布的请求。在兰姆西斯，所有男子十六岁之后都有义务参军，于是一夜之间，兰姆西斯的所有成年男性转变成了狼人，这个山岭城邦成了狼人的国度。凭借这些狼人的信仰之力，雅各布直接成神。

雅各布成神，狼人族的实力也因此猛进，他们的嚎叫令银翼军团的狮鹫们心中生出强烈的恐惧，无法控制，银翼军团在全新的山岭之风面前变得不堪一击，最终银翼军团溃败，统帅爱德华·欧根公爵失踪。

老国王伯里克在喝下诅咒之血时没能承受住诅咒之血强大的力量而暴猝身亡，欧西德活了下来转化成了高等狼人。尽管内心的最深处充满挣扎，但灵魂受到诅咒之血的束缚，欧西德必须服从于雅各布。慢慢的，诅咒之血的本质开始让兰姆西斯人渐渐恐惧。在狼人族中，高等级的狼人可以毫无障碍地读取低等狼人的思维，这使得所有变成狼人的兰姆西斯人在雅各布和他亲信的高等狼人面前没有任何秘密可言；同时低等狼人在诅咒之血的影响下无法违背高等狼人下达的命令，这令兰姆西斯人一开始对狼神的崇拜渐渐变成了恐惧。

雅各布利用兰姆西斯人的信仰成功将整个城邦变成自己的国度，同时令自己成神，这是个完美的阴谋也收到了近乎完美的效果，但“完美”从不曾真正存在过，雅各布也正因为他的完美阴谋而很快面临了一件他也无法控制的事情。

兰姆西斯人自称是狼神后裔，不少兰姆西斯人拥有神兽血脉。其中兰姆西斯王族的神兽血脉更加纯正。当欧西德饮下诅咒之血时，他体内的神兽血立刻产生了抗拒，尽管最后他仍被诅咒之血控制，但并不像其他狼人一样完全成为雅各布的仆从，而是保留下一丝理智。雅各布并没察觉欧西德的异常，他还以为自己从欧西德心里读到的信息已经是全部。

三个月后，欧西德终于等来了拜托雅各布控制的机会。雅各布离开城邦前往黄昏镇，兰姆西斯由几名高等狼人控制。没有了雅各布的监控，其他高等狼人无法阅读欧西德的思维，欧西德意识到这是逃离的绝佳机会。欧西德将重获自由的希望赌在了家族传说中的兰姆西斯之魂上，在兰姆西斯家族的传说，神兽兰姆西斯在众神战争中受重伤后回到山脉，不久神兽死去，被他的子孙们埋在山脉中某处，欧西德需要找到埋葬神兽的陵墓来唤醒它的灵魂帮助摆脱诅咒之血的控制。为了不引起其他高等狼人的注意，欧西德必须找一个非狼人帮助他完成这件事，这个关键的人就是失踪了的爱德华·欧根。

爱德华·欧根在战败后被欧西德藏匿在山脉中躲过了狼人的追踪。欧西德趁雅各布外出，让自己的妹妹——刚刚18岁的奥利维拉·兰姆西斯——找到爱德华，要求他帮助自己寻找兰姆西斯之魂作为报答，这一切都必须在雅各布回来之前完成。

银翼公爵和年轻的兰姆西斯公主总算没有辜负欧西德的托付，成功发现了神兽的墓穴。奥利维拉用自己的血唤醒兰姆西斯之魂。当晚，山脉中出现一头巨大的风狼向天长啸，那些拥有神兽血脉的兰姆西斯人被唤醒。很快，变成狼人的兰姆西斯男子们切断了他们和雅各布之间的灵魂链接，而拥有神兽血脉的女性兰姆西斯人也发现自己体内流动着奇特的力量……欧西德迅速组织起这些觉醒的族人逃离城邦。

欧西德和奥利维拉带领着这些觉醒的子民和部分平民，在他人的帮助下摆脱了狼人们的追捕，他们自称觉醒者，发誓要消灭雅各布，夺回自己的家园。

爱德华·欧根跟随觉醒者们离开兰姆西斯山脉后辗转回到了雷辛格城，将所发生的一切告知国王奥斯汀和其他种族领袖。这个消息令五大种族同盟振奋不已，很快国王奥斯汀就表示愿意接受觉醒者们为盟友并提供援助。

因此克兰蒙多大陆出现了第六个种族——“狼族”！P


《神魔大陆·冰风谷》集体合影

腾讯游戏

全模式射击盛筵 《逆战》9月8日不限号测试启动



全模式射击平台网游《逆战》自2011年4月首发至今，历经多轮测试，不仅包括坦克战模式、机甲模式在内的多种玩法模式先后登场，同时，从游戏画面、UI、角色动作、武器平衡性到功能设置等细节品质上也得到进一步完善，为了让更多玩家能有机会亲身体验到日趋完善的《逆战》全模式射击平台所带来的极致FPS乐趣，9月8日，《逆战》不限号测试正式启动，玩家凭QQ号即可直接登录游戏进行体验。

首次不限号，告别“一码难求”

与此前任何一次测试都不同，9月8日《逆战》不限号测试没有任何测试资格限制，不再使用激活码来激活账号，任何QQ账号都可直接登录游戏，即时体验。

《逆战》由世界顶级商用引擎“虚幻3”所打造。引擎开发团队Epic Games在FPS游戏研发领域的多年积累，使得该引擎在FPS游戏研发领域内拥有着无可争议的优势，其卓越的性能，为《逆战》奠定了良好的品质基础。与此同时，“虚幻3”引擎良好的模块化特性和可扩展性，也使得从立项之初便力求打造全模式设计平台网游的《逆战》在开发过程中拥有了无限可能。每一轮新的测试，《逆战》都会放出全新版本，而每一次的新版本问世，都会给《逆战》测试用户带来全新的体验。但因《逆战》激活码数量有限，因此，历次测试都出现了激活码“一码难求”的局面。

不过，这一切都已成为过去式，《逆战》首次不限号测试的开启，将告别持续了一年之久的“激活码”时代，《逆战》将迎来一场全民全模式射击体验的盛筵！

传统与时尚，坦克机甲齐参战

《逆战》玩法模式众多，其中既有历史悠久的团队竞技、爆破等老牌经典，同时也囊括了坦克战、机甲战等新颖时尚的PVP玩法和生存战、保卫战等具有革新意义的PVE玩法。玩家可以在各种模式中选择不同的载具和重型武器，体验驾驶各式机甲、坦克，使用大杀器展开重型火力对决的火爆感觉。

作为腾讯首款自研FPS网游，《逆战》在当前FPS网游市场发展相对趋于稳定的时代问世，并非有意取代传统FPS网游领域内的成熟作品，而是以独一无二的“全模式射击平台”概念，打造包罗万象，囊括所有流行与经典玩法于同一产品当中的独特平台式FPS网游。

集传统与时尚于一体，坦克、机甲的参战，甚至是海战、太空战的出现，使得《逆战》在玩法体验上拥有了无可匹敌的全面性优势。

公平游戏，终结付费特权时代

FPS游戏与生俱来的竞技性与对抗性，是这一原本脱胎于ACT（动作类游戏）的游戏细分类型最终风靡全球，并成为可与RPG、SLG等主流游戏模式分庭抗礼的重要游戏模式的核心原因。然而在国内FPS网游领域，由于早期FPS网游市场的低迷和研发、运营团队经验的不足，几乎所有诞生于近几年的FPS网游当中都充斥着各种不平衡的付费特权，其中尤以VIP会员、踢人/防踢等特权功能，以及部分道具武器为付费用户专有等现象最为玩家所诟病。

致力于打造公平竞技游戏环境的《逆战》，将首度采用不出售会员、无踢人特权、“逆战点”武器对免费用户完全开放的特殊运营模式。同时，《逆战》也做好了准备，将以最大力度同影响游戏平衡的外挂和第三方软件作长期“斗争”。

多样的玩法，火爆刺激的机甲战斗场面，以及公平、平衡、健康的游戏环境，使得《逆战》在国产FPS网游当中拥有了多项优势。9月8日正式开启的《逆战》不限号测试，将为每一位喜爱FPS，喜爱激烈战斗和公平竞争的玩家奉上一场空前的全模式射击盛筵！

《逆战》简介

作为腾讯首款自研枪战网游，《逆战》采用虚幻3引擎打造，取得多项技术突破。画面华丽精美，上手简单，支持爽快淋漓的多人对战，在独特PVE模式中，玩家可操控机甲战士，驾驶武装直升机，使用电锯、火焰喷射器、激光枪等与巨型Boss展开厮杀，全新玩法不容错过！



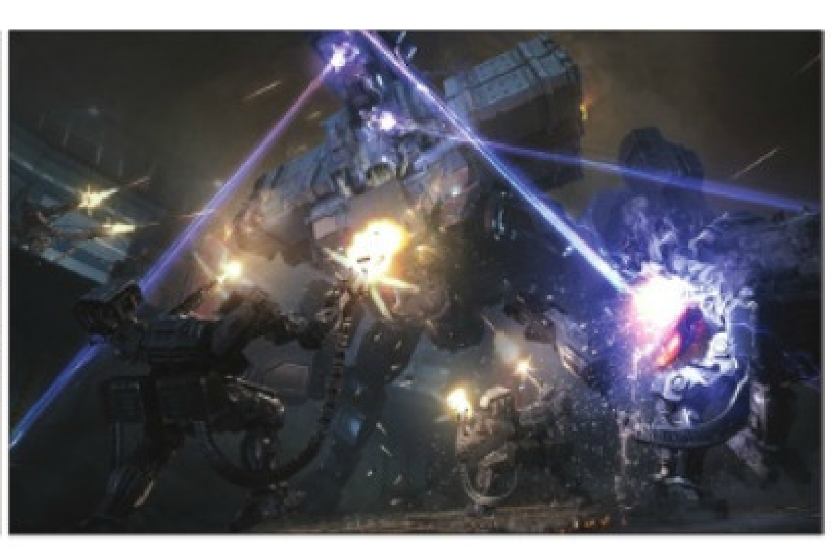
张杰驾驶机甲，霸气外露



机甲腾空而起，火力四射



坦克迎风而战，势不可挡



“南十字”与机甲“巨兽”展开决战



腾讯游戏《逆战》游戏评测

机甲劲爽玩法引热战

《逆战》（简称：NZ）作为腾讯游戏首款自研全模式射击平台网游，主打近未来概念战役。自与同名电影《逆战》深度合作之后，更是签约了华语乐团新生代歌手张杰为游戏进行代言，在2012年度上半年度当中，《逆战》一直保持着较高出镜率。

《逆战》即开启的不限号测试，意味着游戏中的各种模式，将在虚幻3引擎的护航下，为玩家带来更好的游戏体验。那么，作为主打机甲模式的《逆战》，究竟有哪些特色呢，就让笔者带领大家先睹为快。

机甲模式独领风骚

《逆战》作为一款FPS游戏，背景选材和主题规划另辟蹊径，立足于近未来概念战役之上，。游戏画面华丽，注重质感的枪支表现，推出众多特色战斗模式的定位，令《逆战》诠释更多前卫作战的意义。在继承以往优秀FPS作品的竞技玩法和射击体验的基础上，《逆战》推出了许多创新模式和武器，巨型机甲的出现，则更彰显了游戏特色。

在《逆战》中，最具特色的玩法当机甲模式莫属，玩家将有机会在游戏中亲自驾驶机甲，翱翔苍穹。不管是PVE模式还是PVP模式，玩家都可以与机甲零距离接触。在PVE模式当中，只有在通过关卡后，才能驾驶机甲对抗最终的机甲Boss，比较富有挑战性。而在PVP模式中，玩家驾驶的机甲，与人类展开对决，人类将手持重火力大杀器，与庞大的机甲进行殊死决战。

在虚幻3引擎的支持下，游戏画面将显得更为逼真。

结合不同的机甲模式玩法，《逆战》推出了多款机甲，每一款机甲都附带了不同功能。例如机枪的扫射、导弹定位、瞬间腾飞等，都是《逆战》机甲附带的必杀技。玩家可以在《逆战》机甲模式中，操控巨型机甲，驾驶武装直升机，使用电锯、火焰喷射器、激光枪、火箭筒等大杀器与巨型Boss展开厮杀。

多模式适合满足不同玩家需求

尽管《逆战》目前仍旧处于不删档测试阶段，但笔者发现，玩家已经可以在游戏中体验到十四种不同的游戏模式。在容纳了机甲模式、坦克模式、疯狂坦克模式、生存模式等一系列近未来玩法后，一些经典的模式也被一一保留，以此满足不同玩家的需求。

独特系统铸就线上赛事平台

线上比赛是FPS游戏中不可或缺的一部分，笔者个人也比较喜欢线上竞技所带来的比赛快感，《逆战》在线上比赛方面还是比较注重，做出了自己的特色系统。游戏中集成了战队、等级、成就、社交、天梯赛、战队赛等许多较为成熟的系统。玩家可以通过简单的比赛匹配，找到与自己实力相同的对手进行公平较量。比赛后的战力评估、战斗等级、比赛排名等都为玩家提供了宝贵的信息。

对战平台更具公平性

《逆战》除了在线上赛事中保证玩家间对决的公平性，在普通对决中，也让笔者感到了《逆战》对游戏公平性还是的注重，较其他FPS游戏来说，在对战方面设计的更为合理。《逆战》货币系统共分为三大类，分别是GP、月券、NZ点，这三种货币都可以通过游戏任务的方式获取，除此之外，用这三种货币所买到的武器性能差距不大，更大程度的保证了游戏的公平性。

持枪手感设计更舒适

《逆战》的人物动作设计采用动作捕捉技术，让角色人物在游戏中动作更似真人。除了动作拟真外，在枪支手感设计上，《逆战》也追求更舒适的持枪手感。根据不同的枪械设计了不同的持枪手感，笔者在玩过别的FPS游戏后，再尝试玩《逆战》，发现在射击时非常容易上手，很快就能在游戏中打出不错的战绩。

作为腾讯游戏首款自研FPS网游，《逆战》的特色机甲模式，为玩家带来了众多惊喜。游戏不限号测试即将开启，喜爱《逆战》的玩家可以进入游戏体验机甲魅力，一起期待《逆战》今后的不俗表现。

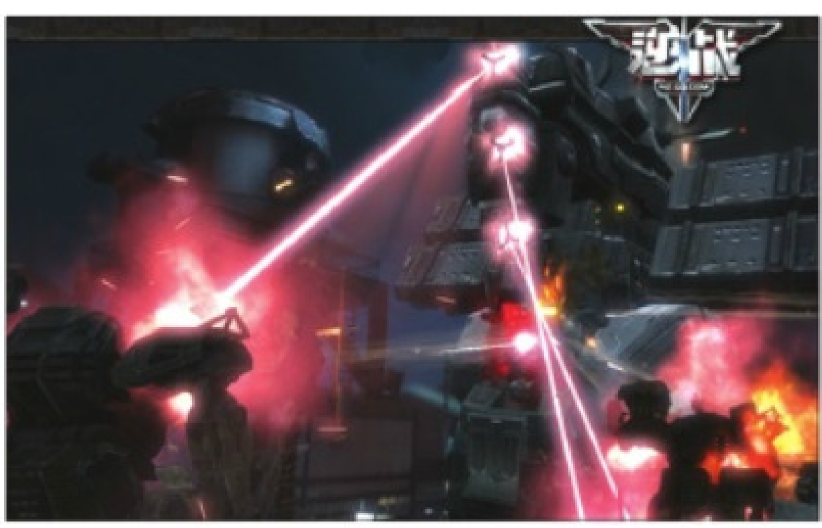
更多详情请关注

《逆战》官方网页：http://nz.qq.com

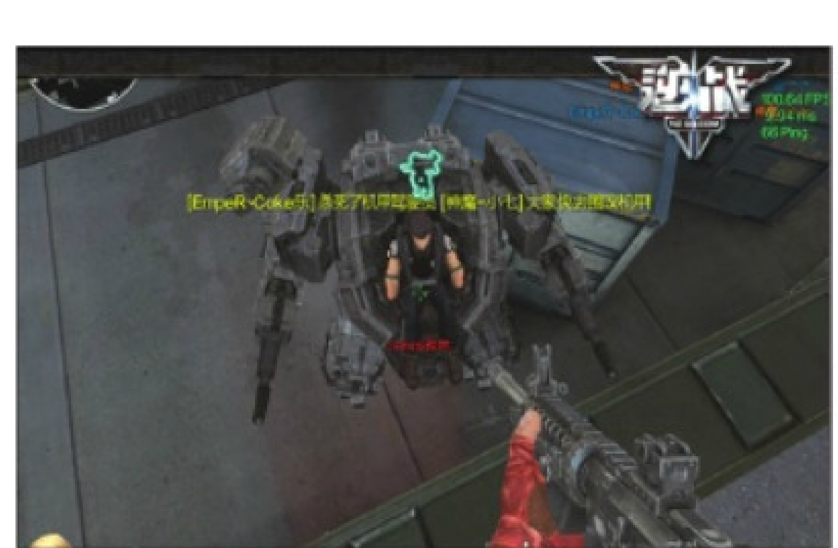
《逆战》官方微博：http://t.qq.com/nz-fps



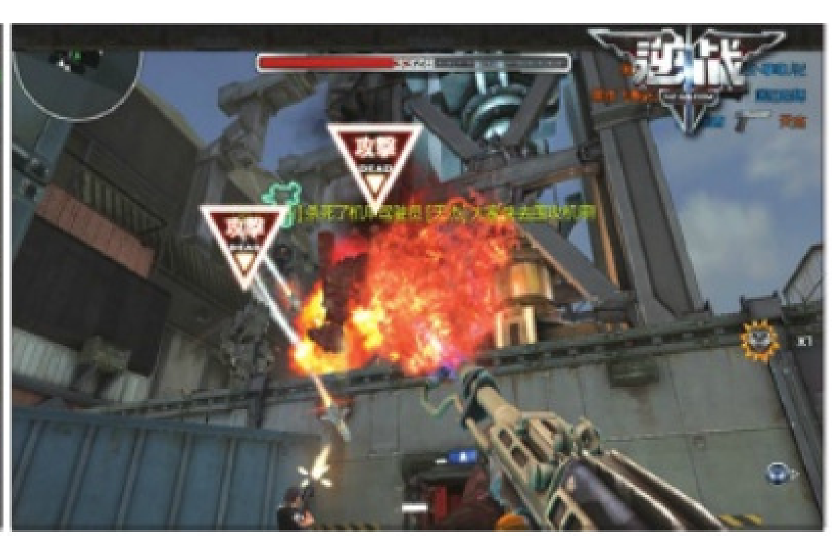
巨型机甲助战《逆战》



《逆战》中PVE模式中出现的庞大机甲“巨兽”



《逆战》中PVP模式中玩家可以驾驶机甲



玩家手持大杀器与机甲展开殊死对战



创新 转型 跨界出海 ChinaJoy解读网游市场四大趋势

7月26日，第十届Chinajoy在上海新国际博览中心正式拉开序幕，作为国内最盛大的游戏行业展会，今年的ChinaJoy吸引了大批游戏从业者。在主要面向行业及媒体的高峰论坛及各个分论坛上，行业大佬的发言显示出今年网游市场的各种“趋势”。

会上同步发布的《2012年1-6月中国游戏产业报告》显示，2012年上半年，网页游戏市场的实际销售收入达到38.2亿元人民币，比2011年上半年增长了46.7%。二者的增长率相差几乎三倍。创新、转型、跨界和出海成了今年CJ上谈论得做多的几个关键词。

研发创新优势凸显

网易CEO丁磊在高峰论坛上演讲中说：“行业增长出现下滑说明网游行业的泡沫正在开始被挤走，才真正走上正轨。目前正走入短暂的自我调节阶段，十年浮华之后的回归才刚刚开始。”

网游市场放缓整盘，给了真正有实力的游戏企业占领市场的机会，很多拥有研发实力和创新产品的游戏厂商在ChinaJoy上不仅没有缩水，反而加大推出新产品的力度。这次在ChinaJoy上，蜗牛公司从真武侠网游《九阴真经》，到蒸汽朋克新魔幻的《黑金》，以及新型射击游戏《企鹅战争》，一气推出多款最新的主打游戏。像网易、蜗牛公司这种“耐得住寂寞”，一直埋头研发和坚持创新的游戏公司在新一轮的市场调整中,逐渐显示出优势来。

蜗牛公司CEO石海在接受采访的时候说，“现在中国的网游市场已经到了拼牙齿的时候了，只有具有研发实力和人才积累才能获得市场，技术实力和创新能力是流淌在蜗牛人血管内的基因,也是我们在目前市场情况下能够发力的保证”。

业界大佬进军页游

在客户端网游增长放缓的同时，页游和手游市场却逆市而上，用户人数和市场规模高速增长。《2012年1-6月中国游戏产业报告》显示，2012年上半年，中国游戏市场网页游戏与移动游戏市场，同比增长率分别为46.7%和54.4%，用户数也达到了2.05亿人与7820万人，页游和手游已经成为网游市场增长主要动力。

网游界大佬开始纷纷高调进军页游和移动网游领域。目前包括盛大、巨人、完美世界等公司均在布局网页游戏，蜗牛公司已成立页游事业部，今年下半年会有两款页游推出，并且会推出《龙战》手机版，试水手游。

很多页游开发企业纷纷表示，传统端游巨头的涌入让页游市场迅速变为红海，竞争压力将会非常大。页游行业品类细分更加明显，行业发展加剧，玩家对页游品质和服务的要求势必更高。如何开发出像《七雄争霸》《神仙道》这种即有创新特点又有游戏品质的作品，是页游开发企业在竞争激烈的网游市场的生存之道。

跨界融合已成趋势

除了页游成关注重点之外，在本次ChinaJoy上提到最多的次就是跨界融合。在本届数码互动娱乐展上，首次设立了娱乐产业合作论坛。网络游戏和娱乐产业的跨界融合成为趋势，娱乐营销已经成为重要的网游推广手段。



从腾讯的泛娱乐战略到麒麟《画皮2》的三屏合一，再到蜗牛公司在2012ChinaJoy上高调亮相的“星娱乐”战略。网游和影视元素的深度结合带来一股跨界娱乐营销的热潮。以IP授权为轴心，以游戏为基础进行跨领域，跨平台拓展模式成为网游发展的方向。

蜗牛公司“星娱乐”战略准备在新一代娱乐人群中，筛选出大量的王子和公主，通过新娱乐的平台组成不同的主题文化的偶像团体，在这些偶像团体将会植入到游戏，植入到微电影、视频、舞蹈、现场演出等等各个方面，最终实现了线上线下和用户的全面互动。第一季团体的名字叫星座王子，这个是中国首个优质互动娱乐的团体，第一个以星座为背景的偶像团体。

蜗牛公司上海分公司总经理吴军在娱乐产业合作论坛中发言：“在娱乐营销成为每个企业必须用的手段之后，娱乐资源上游的娱乐资源已经成为大家必争之地，谁能抢夺优质的娱乐资源，谁将引领娱乐潮流。”

海外市场愈受重视

中国网络游戏作为文化产业的一个新兴力量，近十年间不断实现超越，尤其是在海外出口方面，表现更为出色。特别是近5年来，中国网络游戏出口规模已经翻了六倍，在整个中国文化产业走出去的行业里可谓独树一帜!而遍观出口海外并且成功运营的国产网游，武侠题材占据其中绝大多数。可以说，中国武侠文化正借助网游的巨大影响力在全球更为深入地传播开来!

越来越多的中国原创的网络游戏已经在海外获得成功，网龙的《征服》已经成为埃及的“全民游戏”、蜗牛公司的《九阴真经》更是在欧美等主流市场获得玩家认可，由功夫巨星李连杰代言的这款武侠题材游戏将在8月8号开启全球华语公测。



第十届ChinaJoy日前发布的数据，2012年上半年我国自主研发的PC网游海外出口实际销售收入为11.3亿元人民币。展会期间，完美世界、盛大游戏、巨人网络、蜗牛公司等国内领先的网游企业也纷纷宣布要进一步走出国门，扩大海外战略。除各大上市网络游戏公司外，近几年兴起的网页游戏厂商和手机游戏厂商也纷纷推出走出去计划。随着国内网游市场的竞争日益红海，海外市场将会是下一个争夺的焦点。P



英特尔超极本携势而来 创新品类确立江湖地位

这个夏天不平静。对于4月底在各门户网站、IT网站、视频网站的一场“超级蓝色风暴”的热议尚未将息，英特尔®为超极本™打造的基于移动互联微信端的“超级星播客”节目又将社会公众注意成功的吸引了过来。



2012年7月27日播出的“超级星播客”节目，由英特尔（中国）与腾讯微信共同构思并打造，是国内第一档基于移动互联端的手机语音播报节目，涵盖明星、奥运、语音、互动、新媒体等多项热点关键词，是一次大胆而创新的尝试。

“超级星播客”节目从7月27日伦敦奥运开幕式开始至 8月12日奥运结束，特邀专家董璐、名嘴孟非，围绕奥运这一社会热点话题，展开对奥运人文、社会、情感、成败人生等评说和讨论，与用户实现端对端的语音互动。腾讯微信用户只需通过手机摄像头扫描页面中的二维码，或添加微信用户“超级星播客”（ID：Star_broadcasting）即可收听该节目，第一时间分享伦敦奥运火热的运动激情。

IT论坛骨灰级网友“咪姆爱科学”说，从产品创新到市场创新的一气呵成，与英特尔公司的创新技术思维密不可分。英特尔明年发布的新型Haswell处理器将在性能和功耗控制上突飞猛进，助力下一代超极本实现更加轻薄的机身、更加迅速的启动速度、更有灵感的外观设计。从“蓝色风暴”爆炸式的视觉冲击，到微信广播的巧妙心思，英特尔的市场声音完成了一次华丽转身，为超极本这一创新品类建造了不可小觑的江湖地位。P

汇众教育 企业订单委培 学员就业无忧

汇众教育
www.gamfe.com

随着近几年中国游戏产业的崛起，越来越多的人看到了中国游戏产业发展过程中存在的巨大市场潜力，国家政府的大力支持，也带来了更多更大的商业机遇。

据某网站负责人介绍，刚开节假日刚过不久就有240家企业在网站上招聘300多个游戏人才职位，处于游戏行业金字塔尖端的人才，年薪百万也属平常。而数量众多的运营，制作、客服方面的人员月薪千余的也比比皆是。

2010深度分析：游戏行业就业前景

《2009年中国网络游戏市场白皮书》显示，2009年中国网络游戏市场规模达到258亿元，同比增长39.5%。从市场规模来看，2009年中国网络游戏市场规模（仅包括面向玩家的游戏运营收入，不包括海外出口收入和通过其他盈利模式获得收入）为258亿元人民币，同比增长39.5%。其中：国产网络游戏市场规模达到157.8亿元人民币，同比增长41.9%，占总体市场规模的61.2%。

"白皮书"指出，目前我国专业网民网络游戏服务使用率为64.2%，用户规模达到2.17亿人，较2008年底增长3000万人。但相对于玩家需求量奇大，提供游戏创意的游戏人才却奇缺，预计未来3~5年，中国游戏人才缺口将高达60万人。

游戏产业的迅猛发展，导致的相关专业人才紧缺的状况，成为制约目前游戏产业高速持续发展的瓶颈。如何培养与国际接轨的高素质人才，已经成为当务之急。

给你就业资本 给你高薪本领

作为亚洲一流的游戏专业人才培养机构——汇众教育游戏学院，是业内口碑较好，规模较大，实力较强的一家游戏培训机构。汇众教育游戏学院课程从2004年6月被正式推向市场，六年以来保持着每年升级一次的速度，力求与游戏开发设计技术的发展保持同步，使学员能够掌握目前游戏企业中应用最主流、最广泛的技术；并且，通过学习方法的传授，培养学员的自学探索能力，为今后掌握更高阶的技能打下坚实的基础。

目前汇众教育游戏学院上万名在校学员。2012年汇众教育游戏学院共有40000名毕业生成功进入约2000家游戏企业就职，就业率高达到92%。成为企业和人才的真正桥梁。

9月游戏学院北京校区依据与其合作游戏企业的发展需求，订制培养专业人才，就业企业覆盖北京、上海、广州等主要城市，入学即订签推荐协议。仅2011年北京公主坟校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人等著名网游公司。

给汇众教育游戏学院老师的一封感谢信

尊敬的游戏学院老师：

我正式踏入游戏行业，并有幸成为摩力游信息科技有限公司的一员，特向学院的各位老师表达真诚的敬意，感谢你们为我们所付出的辛勤汗水！

在学院的一年学习中，给我留下美好印象的不仅是优美的环境、先进的硬件，还有学院老师们循循善诱的耐心、严谨认真的教学和做人态度。我不仅掌握了扎实的游戏制作的专业知识，也懂得了如何正确面对未来工作中的困难和挑战！

通过在摩力游工作的这段时间，更让我感觉到学院所给予的，不仅是专业技能，还有宝贵的信心！在项目开发中，我运用学院所教授的实战技能，逐步获得公司和同事的认可，在这个充满学习和竞争的过程中，更增强了自己的信心！我相信自己，作为游戏学院的学员，一定不会辜负老师的教导和学院的培养；作为摩力游的新人，我也会积极开拓、锐意进取、务实吃苦，为企业和社会创造价值的同时，也实现自己的人生价值！我将坚定的走下去，无畏于未来的风和雨！

感谢我的老师们，也请你们祝福从此处踏上征程的学员。

此致

汇众教育游戏学院学员　吴剑

招生对象：18－35岁，有志于从事游戏行业，具备高中以上学历或通过入学面试。

公主坟校区：gzf.gamfe.com



王宗霖作品



王宗霖作品

头牌新闻

《永恒之塔》第二届3v3黄金争霸赛全国总决赛北京开战

■本刊记者 Suki

8月中旬，《永恒之塔》第二届3v3黄金争霸赛全国总决赛在北京中国电子竞技中心拉开帷幕。

作为代表中国《永恒之塔》顶级竞技水准的一项大型赛事，共有来自不同地区的239支队伍报名参加了比赛。经过3个月的淘汰赛、晋级赛、服务器决赛、跨服赛，最后有4支队伍胜出。他们将代表各自种族与军团参加总决赛。这4支队伍分别是18区平静通道“我再也不想做大神”（魔族）、3区南极座“滴血同盟之神怒”（天族）、3区天琴座“惜缘”（天族）以及7区班塔古堡“星辰”（魔族）。



总决赛由来自CNTV《竞游天下》频道的女主持“语晴”主持，著名电子竞技主持人“广末”和永恒玩家非常熟悉的小博“随风”担当解说，他们的加入为整场比赛注入了更多的欢乐与精彩，大大提高了比赛的观赏性。盛大游戏为此次来京参加全国总决赛的队伍准备了丰厚奖品。冠军队伍奖金高达30 000元人民币（税后）。除丰厚奖励之外，总决赛的冠亚军队伍还会飞赴韩国，同韩服2v2比赛的优胜者进行最终对决，彼时他们将以《永恒之塔》的名义为中国玩家的荣誉而战！

第二届3v3黄金争霸赛全国总决赛采取7局4胜制，游戏局数的增加使得冠军争夺更加激烈，参赛队伍的精神与体力都需要经受极大的考验，178、多玩YY等网络媒体对比赛进行了现场直播，获得了广泛的关注。P

晶合新作

《时空裂痕》公布大量细节，或于10月开测



由盛大游戏代理，美国Trion Worlds研发的《时空裂痕》在今年ChinaJoy上公开亮相并提供试玩之后，赢得了玩家的广泛关注。在游戏中，玩家可以化身神圣的神选者，或是擅长魔法工学的逆天者，在八大势力混战、场景不断变换的特拉娜世界中冒险。目前《时空裂痕》的中文化已经基本完成，中文配音动用了40余名动漫电影配音演员，在ChinaJoy的试玩版本已经是全中文界面。据悉游戏已经送审，或于今年10月开始首测。

《三国志12》繁体中文版8月23日发售



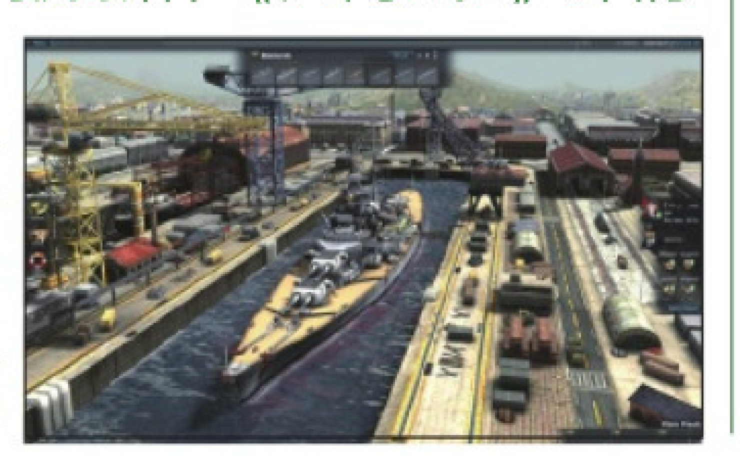
台湾光荣特库摩决定在暑假期间正式推出历史模拟游戏《三国志12》For Windows繁体中文版，售价为NT$1980（约合人民币420元左右，相当于日文标准版降价50%）。本次繁体中文版在内容上与日版并无不同之处。繁体中文版游戏账号同时也支持网络对战，但官方尚未公布台湾地区是否会单独架设对战服务器。

育碧新作连发，单机品牌转向页游平台


《英雄无敌OL》游戏截图

在8月中旬的德国科隆游戏展上，育碧公布了多款经典游戏品牌的新作，包括《魔法门英雄无敌Online》《魔法门——突袭者》《魔法门——冠军之战》《大航海世纪Online》《纪元Online》《猎杀潜航Online》等。据三款“魔法门”游戏的总制作人Benedikt Grindel介绍，育碧是在推出页游《工人物语OL》并获得市场认可后决定将旗下单机品牌进一步改编成网页游戏的。页游不会影响对应品牌的单机续作继续开发。

Nexon公布策略网游新作《大海战2》详情

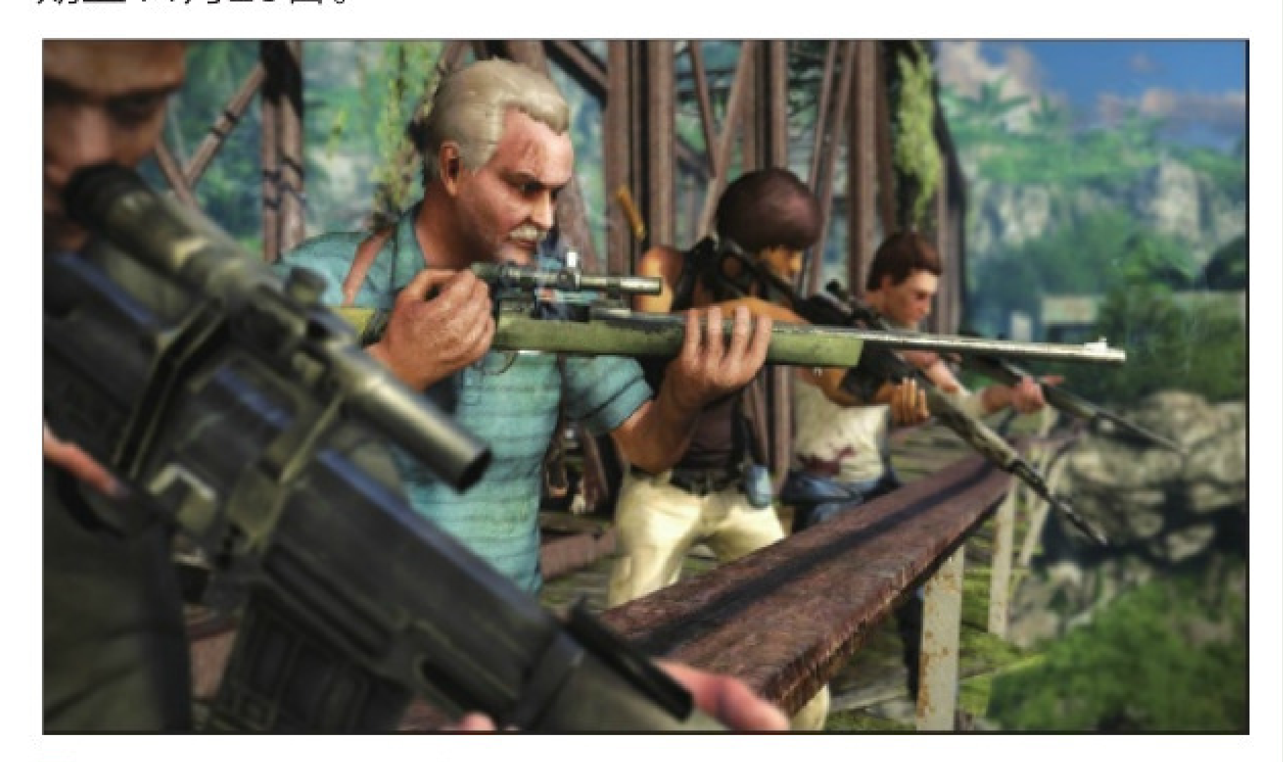


8月，韩国Nexon公布了其新作3D版MMO策略网游《大海战2》（Navy Field 2）的游戏内容。这款游戏是以二次世界大战

为背景的海战即时战略游戏，新作延续了《大海战》的传统，真实反映一战和二战时期的航线战舰，通过3D技术实时还原当时海战的情景。本作的操作方式较单机有诸多不同，玩家之间可以通过使用各类装备来进行多样的战斗。主力舰队战斗系统和据点系统将为玩家提供丰富的游戏内容。游戏将支持最多64位玩家同时进行大规模的海上战斗。

《孤岛惊魂3》系列首度加入合作模式

由育碧旗下Massive 工作室开发的《孤岛惊魂3》于8月份正式公布了多人合作模式的细节内容。不论是多人连线还是合作模式，玩家都可自定义装备、武器、技能和配件，挑选擅长的武器、用自己偏好的玩法进行游戏。游戏仍将保持高自由度的特色，不过在关卡之中，队友间除了并肩作战之外，还会触发挑战事件，从而让战友之间既有合作也有竞争。游戏原定于今年9 月上市，但育碧官方已表示游戏将延期至11月29日。



晶合热点

乐自天成杯2012三国杀王者之战举行启动仪式

8月16日，由国家体育总局棋牌运动管理中心主办、北京乐自天成文化发展有限公司冠名、北京天玺世纪文化传媒有限公司承办、北京游卡桌游文化发展有限公司提供品牌支持，筹备近5个月的乐自天成杯2012三国杀王者之战全国大奖赛在北京举行了启动仪式！此次比赛将在全国32个省市的1000多个赛场同时开启，覆盖超过2000家三国杀品牌产品销售终端和500所大学校园，奖金总额超过百万，为广大三国杀爱好者提供了一个展现自我的舞台。



北京天玺世纪文化传媒有限公司董事长白炎焱（左一）、国家体育总局棋牌运动管理中心主任刘思明（左二）、北京游卡桌游文化发展有限公司总裁黄今（右二）和北京乐自天成文化发展有限公司总裁陈威共同敲响启动仪式金锣

竞游ECL2012第三赛季线下决赛圆满结束

8月17日至19日，由中国电竞中心主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛本年度第三赛季线下决赛在北京中国电竞馆圆满结束。本次电子竞技决赛的项目包括《星际争霸2》《实况足球》《反恐精英》和DotA共4项，其中前两项为个人赛，后两项为战队集体比赛。经过为期3天的精彩比赛，各个项目都决出了最后的胜者。曹晋珲（Jim）获得“星际2”项目冠军；张磊夺得“实况”项目冠军；浙江TyLoo战队荣膺“反恐”项目冠军；XGS战队摘取DotA项目桂冠。中国电竞中心一直致力于专业电竞赛事的举办，由其主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛是目前国内唯一一项国家级电竞赛事，在大学生中具有广泛的影响力和号召力。



马拉多纳亲自出庭状告新浪、九城侵害肖像权

8月17日上午，阿根廷球王马拉多纳起诉上海第九城市网络游戏侵害肖像权一案在北京市第一中级人民法院开庭。正在国内进行活动的马拉多纳特地赶来亲自出庭，成为在中国法院亲自出庭的知名度最高的足球运动员。本次案件的起因为2010年6月，九城公司宣布马拉多纳出任其网络游戏《热血球球》的代言人，并与新浪在各自网站上发布了相关报道。而马拉多纳否认代言合作，称从未与九城接触，并于2011年将九城、新浪告上法庭，索赔2000万元。

《伊苏7》玩家见面会在上海进行

为了庆祝《伊苏7》PC简体中文版于7月26日正式上市，《伊苏7》PC版玩家见面会于8月4日在上海市淮海中路唛歌KTV举行。此次活动由上海Falcom后援会主办，有众多玩家与媒体到场。作为《伊苏7》PC版代理商的欢乐百世虽然没有出现在活动现场，但对本次活动提供了支持，为活动提供了丰富的奖品，并且在活动现场首度播放了《碧之轨迹》PC中文版视频，令粉丝们十分期待。



由欢乐百世提供的活动奖品

广电总局否认电视剧“六条限令”

暑假期间，有关“广电总局将出台电视剧六条限令”的消息引起业内广泛关注。8月10日，国家广电总局电视剧司副司长王卫平在出席华策影视电视剧创作恳谈会期间正式作出回应，称“六条限令”子虚乌有，广电总局并未发布此类限令。同时王卫平表示，总局对电视剧的建议是“调控数量，提升质量”。

晶合快评

从一部老电影说起

■晶合实验室 生铁

最近一段时间，我对2000年之前的老电影十分感兴趣。随着年龄增长，我对上世纪80年代和90年代的美国音乐以及电影里的那种时髦风尚越来越感兴趣——或者叫怀念。

在大软中旬刊里曾看到，有位外国的游戏开发人从小就着迷《壮志凌云》（TOP GUN）这部电影，想了想，觉得无论是从录像带、VCD、DVD时代，还是在电影频道的节目里，自己似乎从来没把这个电影看全过一次，这些天就抽空找来看了，那时的汤姆·克鲁斯真的是年轻英俊。除了阿汤哥外，其他配角也都帅得不行，扮演他竞争对手的瓦尔·基默，是《蝙蝠侠》电影的两任主演，90年代一度火得不行。还有个小配角，扮演阿汤哥搭档的妻子的演员梅格·瑞安，她后来成为扮演美国甜妹子的一姐，主演的《当哈利遇到莎莉》可是现在美国城市爱情轻喜剧片的鼻祖啊。

《壮志凌云》这部电影无疑取得了广泛的轰动效应，对游戏业的影响也很大。在FC上就有同名授权改编的游戏，80后玩家应该都玩过，航母降落时的时速是这个游戏的难点。还有，在另一部经典电影《终结者2》里面，年少的约翰·康纳在街机厅里玩的那个空战游戏After Burner，其实也是受这个影片影响的。

虽然在现在看来，这部电影的情节有些简单，可能并不符合现代影迷的口味。但也许很多人不知道，这部电影最初是作为美国海军的征兵宣传片而拍摄的——绝对的主旋律影片啊。电影里的F-14战斗机和A-4攻击机，在大银幕上出尽风头，著名的企业号、卡尔·文森号航空母舰也都露了脸，所以，不仅仅是动作片和爱情片的影迷，哪怕是一个臭军迷，也会对这部影片十分有爱，据说影片上映当年美国海军的参军人数就翻了倍。

1986年，可能有的同学那时还没出生吧？那一年中国也有一些电影，一直到现在都算有名，诸如《芙蓉镇》《血战台儿庄》《老井》《黑炮事件》等等，不过那时在中国还完全没有商业电影的概念，其所关注的矛盾点和沉重感，都与当时的社会发展有密不可分的关系，当时中国人还不知道什么叫“文化产业”呢。



《壮志凌云》授权KONAMI制作的同名游戏

现在经常听人说起“文化产业”这个词，不过每次听到它，估计你所能联想到的就是什么某某产业园区，就是一些形式主义的讲话，还有一些惨不忍睹的所谓文化产品，最后沦落到销声匿迹……


沉默的搜寻者
生铁

回过头来再看看《壮志凌云》这样的影片，虽然在思想内涵上不过如此，但它确实在世界范围内推动了美式文化的普及，全世界人都知道它，并几乎影响了一、两代人。当我们再次回顾2012年伦敦奥运会开幕式和闭幕式时，有些人会感到奇怪，怎么把那些流行音乐和摇滚音乐的老头都搬出来了？原因很简单，因为他们已经成为了一种世界语言，一种全人类的回忆主题——当然，这并不完全包括我国的人民群众。但在整个世界上，披头士、皇后乐队、乔治·麦克尔、宠物店男孩、PRODIGY和辣妹，确实是妇孺皆知的文化符号，这些文化符号不是人为催熟的，它们本身就创造了巨大的，甚至是不可计数的财富，同时也最大限度地推广了其本国的文化，使得全世界身处其他文化环境中的人们也会爱上他们的文化，就如同我国唐、宋乃至明朝时期曾经产生的那种文化辐射力。

我在瑞典和德国的皇家园林里，都见过所谓的“中国亭”，在欧洲的皇家园林里，这种亭子特别多。那多是18世纪以前，仰慕中国文化的欧洲皇帝们为了附庸风雅而建造的中国式饮茶屋。他们的建筑师既不懂得中式建筑的构造，也没有见过中国人穿什么样的衣服，只能凭想象创造出不伦不类的所谓“亭子”和人物雕像。但没有关系，就像我们其实也并不是真的了解英国的朋克乐队“性手枪”是出现在一种怎样的时代背景下的，但这并不影响我们在奥运开幕式上，在“女王”准备跳伞进入会场前不久，听到他们当年的禁歌——《上帝拯救女王》，他们现在早已成为英国推广自己文化的标兵。还有那位憨豆先生，在我们看来，让他出现在奥运开幕式上确实有点不登大雅，但那又如何？有无数国人在长途大巴的电视和飞机场的大屏幕里，都在不停地看他的演出。而我们也有赵本山大叔啊，论喜剧水平也不比憨豆差啊，可是除了国人以外，世界上还会有多少人了解本山大叔的喜剧艺术呢？

我们的奥运金牌数是名列前茅了，这的确让国人感到激动，也当然会让其他国家的人们对中国更加敬畏。但我更希望，有一天，全世界的游戏迷，都是玩着中国的游戏长大的。被默默改变了一生的，不过是一部中国的商业电影。

文化的改变是缓慢的，但文化的影响力是巨大的。

后记：巧合的是，在我写完这篇文章的第二天早晨，便传来《壮志凌云》的导演托尼·斯科特在美国洛杉矶跳桥自杀的消息，终年68岁。让我们向他致敬吧。

漫画作者：suns











人人偷菜已作古，何时迎来第二春？

——关于社交游戏的反思与展望

■广东 笑天Pantheist

编者按：社交游戏席卷世界已历数载，几年下来非但未见颓势，反而渐次入侵传统娱乐的方方面面，在潜移默化间改变人们的娱乐方式与社交方式，以至于社交生活与游戏娱乐已在我们不经意间融为一体再难分彼此。然而需要指出的是，社交游戏产业整体虽然方兴未艾，但最早扬帆驶入这片蓝海的游戏公司却正在迅速从我们的视野中消失。面对一浪高过一浪的竞争浪潮，那些曾经的弄潮儿却是疲态尽显无力应付，转眼间光华散尽虎落平阳。诸如当年以开心农场敲开中国社交游戏大门的上海五分钟面对汹涌竞争也只有黯然裁员，而相比之下北美的Zynga却依靠Facebook成功上市，不但常常盘踞游戏收益榜单前列，而且还推出了自己的游戏平台。中外创业公司不同的命运在此显露无遗。这到底是因为中国的企业创意太少？还是中国的市场秩序太乱？在国外，无论是单款游戏的开发商诸如Rovio、Gameloft，还是综合性游戏开发平台诸如Zynga、Gree，都能与市场同步成长起来最终成为颇具代表性的明星企业。但在中国，这样的明星企业却总是遇到难产。我们的企业似乎都像是继承了林黛玉的血统一般弱不禁风，越是才情横溢越是红颜薄命，创意与市场脱节的案例比比皆是。我们当然也不乏实力雄厚的巨无霸企业，但也许正是因为有这些“王侯将相”的存在，才让我们很难关注到潜在明星企业的点点星光，最终让它们湮没在了无尽的黑暗之中。

社交游戏市场的规模还将不断扩大，并且向多平台渗透发展，这些都毋庸置疑。然而在歌舞升平的盛世之下，国内社交游戏的发展实际上已经迎来拐点。一方面是实力迅速增长的国外明星企业已经有能力跨过中国那道高高的门槛进入这片火热的市场，而另一方面则是国内传统社交游戏市场开始走向饱和。面对市场的饱和与世界的竞争，以病毒式营销为代表的传统营销模式不再具有规模效应，广告成本大量增加，玩家消费趋向理性。面对来自产品、渠道、市场三方面的严酷挑战，摆在社交游戏开发商面前的只有一条路——求变。那么新一代的社交游戏到底该怎么变呢？发展方向到底是更趋向于硬核游戏，还是向多样化的社交方式靠拢呢？不妨让我们借本次专题来一探社交游戏的发展新方向吧。



上海五分钟网络科技有限公司LOGO



国外企业杀入国内市场，国内企业奔向国外市场

从“找朋友玩游戏”到“玩游戏找朋友”

传统社交游戏的定义，指的是游戏内社交，即游戏中加入大量可以通过社交行为达成的玩法。你没猜错，这样的游戏指的就是偷菜。偷菜是第一代社交游戏里极为突出的例子，与之同时代的还有抢车位、养动物等等，它们肩负着全民娱乐的使命成功了占领了上班族和年长一代的电脑屏幕。很多不曾接触过游戏的人，因为周围人的介绍而开始偷菜，这些游戏病毒式地传播，成为了大家在茶余饭后热议的话题甚至问候语。然而偷菜的时代毕竟已成往事，现在再来事后诸葛亮并无太大意义。留给我们的思考是，为什么如此具有影响力的游戏竟然一时间销声匿迹，仿佛满是焰火的天空瞬间沉寂下来一般。这种情况不仅在中国，在日本、欧美也都同样出现，相比之下偷菜等社交游戏在国内“挺”的时间还要更长一些。主要原因是国内没有出现合适的替代品，商家们一味相互抄袭，以至于玩家认为这就是社交游戏的全部了。可就算如此，终有一天玩家会厌倦，形式上的扩充变化解决不了玩法单一的问题，更不要说机械地访问邻居、邀请好友了。这样的游戏方式实质上并不具备真正的社交性，齐刷刷的非活跃用户让人忘记了社交的本质。

“出了问题便是机会。”成功学这样教导我们——既然偷菜类游戏不复当年风采，何不更新换代，让轻度社交游戏“重”起来呢？这样做一方面可以重新拉拢玩家，另一方面也可以解决社交游戏过度简单、难以收费等一系列问题。需要指明的是，这里所谓的轻和重，是国内约定俗成的一种说法，轻度游戏不一定简单无脑，重度游戏也并非以繁琐复杂为标杆。休闲向的社交游戏也可以拥有复杂高深的规则系统，双方并不矛盾。所以社交游戏从重社交向重游戏过渡，虽然不够平滑，却也是大势所趋。

这种趋势并非只出现在页游领域，在移动端也同样如此。我们再也不能因为社交的威力巨大而轻视游戏本身的设计了，而应该把社交看作游戏的辅助。如今各类社交应用的游戏化已是愈演愈烈。例如Instagram是一款社交功能浓厚的拍照软件，而国内大热的“唱吧”则是包含了社交因素的K歌工具。这不由得让人想喊出“泛游戏”的口号，曾创造奇迹的“你画我猜”，你能说它是绘画工具吗？又或说它是游戏？因为融合了社交理念，一切都变得不同。我们热衷于拍照，唱歌和涂鸦，我们热衷于把所拍所唱所绘与熟悉的人分享，受众广、无门槛让这些应用毫无悬念地长期受到人们的欢迎。似乎只要沾上社交元素，所有游戏就能马到成功。

“社交”原本只是一个固化的概念——概念的存在只是为了让人们用较少的信息去准确表达意思，从而尽快认识复杂多样的世界。然而现在流行炒作“概念”。所谓炒作，就是让人们模糊概念的本质而去关注那些附属的内容。遇到游戏的“社交”由此中招。

如今大量的游戏打着社交的幌子，好似不通过它们就无法完成社交，但它们重社交轻游戏的内容却让玩家提不起精神。一是前文提到的虚假社交令人作呕，其次是极其弱智的游戏玩法无法给予玩家足够的乐趣。我们首先就要把矛头指向传统社交游戏。每个人都有建立已久的人际关系网，可这个网络里的人却有各式各样的游戏偏好，甚至始终对游戏毫无兴趣者也大有人在。而传统社交游戏中设计大量强迫玩家向好友索要物品、寻求帮助的环节。这些设计成为了许多人社交活动中的一种负担，碍于面子或是其他原因，我们不得不一一满足好友的请求。但时间久了，厌烦情绪很快就会让我们毫不留恋地抛弃这些游戏。而我们那位被游戏勾住了魂的好友其实却根本不会在意我们的去留。你哪里知道他为了一颗螺丝钉可以向100位好友发送请求，纵使你是唯一一个伸出援手的朋友，在他眼中你也可能仅只是一位存在感接近于零的NPC。

这么说似乎有些悲情，可现行的社交游戏，就是在这样诠释社交。当然我们看到有部分厂商开始尝试“泛社交”。所谓“泛”指的是跳出玩家现有社交圈的束缚以寻求一个更大的社交圈——即玩家现有社交环境中愿意一同游戏的人与玩家在游戏中认识的好友共同打造新的游戏社交圈，相当于社交圈在游戏内的重构。这本是一个很常见的思路，只怪商家们前几年过度依赖现有SNS环境，而忘记了网络游戏的本质——由游戏本身吸引力聚集起来的群体，才是最稳定可靠的，这里充斥着社会学常说的“我群意识”。这时我们不妨把导入现实中的好友放在相对次要的位置。它只是游戏中一个小小的组成部分，有利于游戏的推广和玩家在游戏内初始社交圈的形成，但并无更多功效。想要留住玩家，让玩家消费，必须老老



Instagram到底是软件还是游戏？


全民偷菜已成往事


越来越多的非活跃用户已经让人不胜其烦

实实像往常一样做好游戏，加强游戏性而不是强加社交性。尤其在移动平台上。尽管移动平台有太多在游戏内强加社交环节的机会，但开发者仍应牢记游戏就是游戏，社交只是调剂。

游戏性的三个关键词 养成、收集、竞争

那么如何来突出社交游戏的游戏性呢？我们不妨从传统硬核游戏中找找成功先例，诸如动作游戏的爽快感等游戏性显然对社交游戏的借鉴意义不大，总结起来我们可以发现，养成、收集、竞争可以说是能够给社交游戏以最多借鉴意义的三个关键字。此前的过渡休闲让社交游戏几乎失去了游戏的味道，为了让玩家重新找回玩游戏的感觉，我们需要用传统的、熟悉的、早已被认可的内容去打动他们，诸如简化的MMORPG以及拥有集换功能的卡牌游戏都是潜力很大的游戏类型。它们的共同特点就是同时拥有养成、收集、竞争三大要素。

微端网游

MMORPG（大型多人在线角色扮演）是网游中的重要游戏类型，多年来沉迷其中的核心玩家不计其数，如今社交网络的加入让它在页游和移动端焕发了新春。对于资深玩家而言，这样的游戏虽然并不新鲜，但如果能在网页上、尤其是手机上玩到这种熟悉的游戏类型，他们倒是很乐意用这些熟悉的游戏模式消磨自己的碎片时间。而对于由偷菜或是小鸟培养起来的新玩家而言，一切都充满了新意，他们会在很长一段时间里沉浸在MMORPG打怪升级的乐趣之中，面对人物不断攀升的等级与无数日常任务无法自拔，就像那些老玩家曾经经历过的那样。这样的游戏并不需要过多的原创，依托游戏平台的转变和社交网络的助推，一款也许不曾红火的MMOPRG很可能在社交游戏中占有一席之地。所谓的“重度社交游戏”就是这样的老瓶装新酒的过程而已，其实并无高深之处。

当然在这个过程中，MMORPG会因为平台的转换以及导入社交网络而发生了一些变化，总的来说就是在保留特色的基础上尽量简化，比如缩小地图场景、傻瓜化任务（有时就像看小说一样）、精简战斗（重策略轻操作）等，丰富的商城系统自然也是不能少的。值得一提的是，现在有些公司依然在用Java开发此类游戏，为了在有限的客户端里塞入更多的内容，他们甚至抛弃了音乐和音效。笔者也十分佩服这种壮士断腕的制作方式，在如今，几乎所有人都把目光投向iOS和Android的时候，还有人在为传统手机系统制作游戏（当然Android等系统的手机也能完美运行此类游戏），实在要佩服他们的敬业精神。而从结果来看，市场也给予了他们回报。一大批Nokiaer、Xxer为这些游戏买单，在用户平均贡献上，Java玩家更是不输给新兴的Android用户。究其原因倒也好理解，iOS或是Android玩家中有不少都是成熟玩家，他们对于游戏厂商来说属于“不友好”用户，他们挑剔，容忍性差，把付出回报比看得很重！而Java玩家则大都没那么糟糕，很多时候，对于虚拟物品的价值判断会远高于成熟玩家，这种情况在二三线城市尤为突出。所以不得不说，拥有超广阔覆盖面的微型MMORPG其实还有很大市场的。



Java游戏并没有死


手机版的《火炬之光》

集换卡牌

卡牌这种历史悠久的游戏形式一向以其独特的游戏方式拥有一批稳定的玩家，但也有很多人觉得这类游戏枯燥，不够炫。不过在卡牌游戏遇上移动平台之后，它就像如鱼得水般迅速发展了起来——其对机能要求不高、突出策略和耐玩等特点简直和手机是绝配。极少的操作次数和简单的操作方式却孕育出多变的游戏方式与无尽的卡牌培养时间，让很多的玩家沉迷其中，也让很多开发者找到了方向。卡牌游戏用户黏性强，进入门槛低，许多人虽然并不会在PC电脑上花费大量时间在卡牌游戏上，却会在手机上玩得不亦乐乎。即使是一直以来都有卡牌游戏传统的日本，近年来其传统卡牌市场也受到了以Gree为代表的新兴社交游戏平台的严重挤压。毕竟手机等平台端的游戏要比手持实体卡寻找游戏中心（Gamecenter）才能游戏要方便得多。在这里我们不妨把卡牌看作一种容器，各种流行的元素都可以往里面装，当然你也可以跳出传统卡牌游戏的模子，只将卡牌作为游戏的一部分，甚至仅仅停





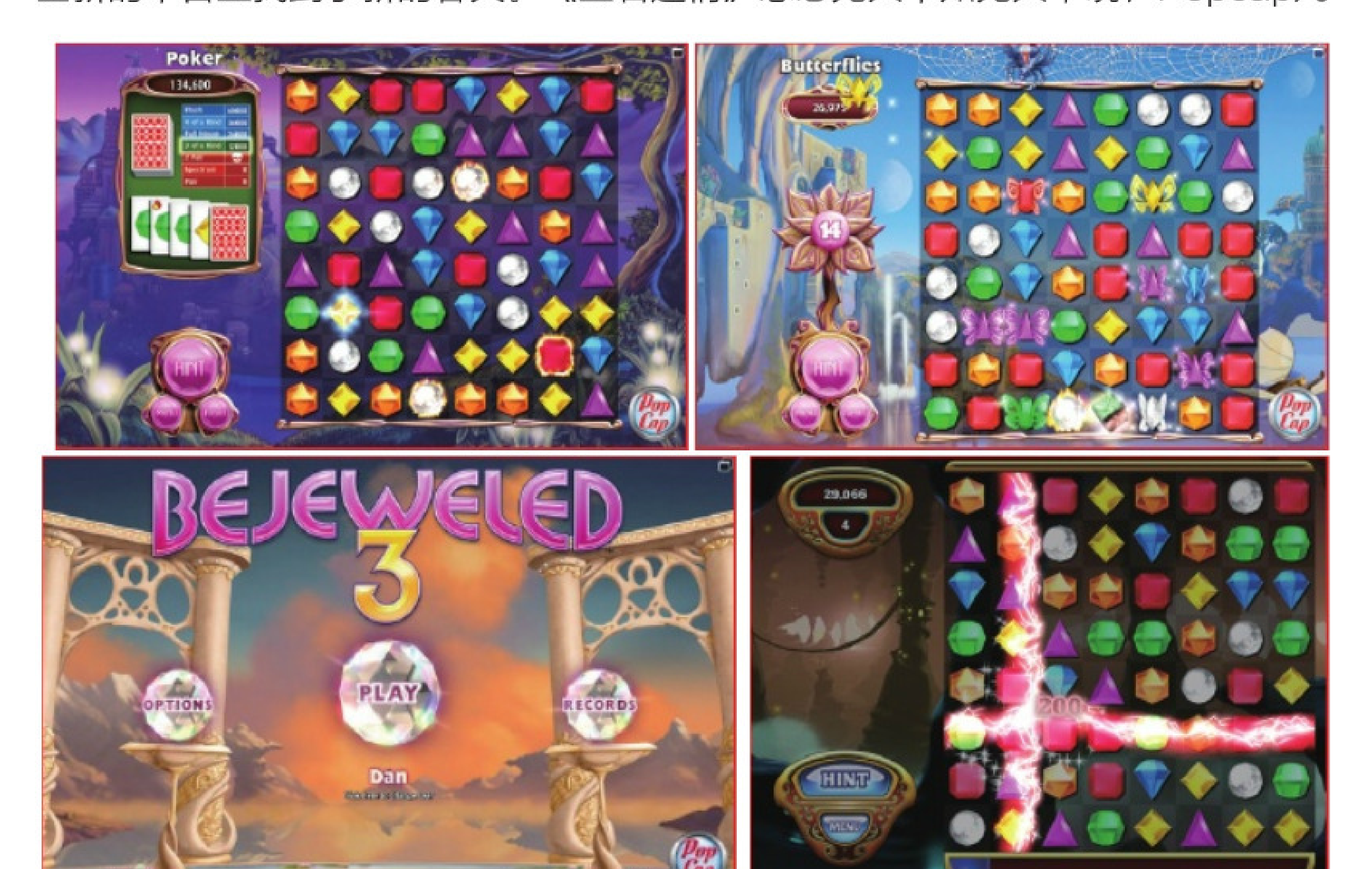


日式卡牌游戏，收集、养成和玩家竞技要素一个也不少

留在UI表现上，从而融入更多别的的玩法。当然，为了迎合碎片化的时间，最好尽量保留卡牌游戏的特性——养成、收集和玩家竞技。

相比于日本的卡牌游戏，对中国休闲玩家而言更为熟悉的还是各类棋牌游戏。无论是在客户端、网页或是移动平台，棋牌游戏的生命力都很旺盛。即使在没有互联网的年代里，传统棋牌游戏也是中国社交文化的一个重要组成部分，是逢年过节走亲访友之时最受欢迎的娱乐活动。当年社交网络的引入第一个受益的就是以联众、边锋等为代表的棋牌平台，各方割据最后被QQ游戏一统天下。所以说社交游戏一定少不了棋牌。一款玩法大家早已熟知，过程却是千变万化，结果往往回味无穷的棋牌游戏，凭什么不跟随潮流与社交挂钩？现在开发者更多需要研究的问题在于，如何使其与社交结合更紧密，如何设计SNS+LBS，如何在游戏内建立稳定的棋牌社区。当解决了这些问题以后，还要问问，玩家为什么会选我家的棋牌，而不是别人的？我们留住用户有哪些杀手锏？作为同质化不可避免的棋牌游戏，我们是否在细节上有更多的考量和优化？很多时候，国内厂商只知圈钱不加维护，每每把棋牌游戏搞成博彩，走上违法犯罪的不归路。

得益于社交网络的当然不只有传统的棋牌游戏。事实上许多休闲游戏都在这个全新的平台上找到了新的春天。《宝石迷情》想必无人不知无人不晓，Popcap几乎靠这一款游戏通吃了所有平台。据说这款游戏的原型是Popcap创始人游历非洲部族时所发现的，它被成功地制成电子游戏，成为Popcap赖以起家的第一款游戏，成为公司标志，并被称作“三消鼻祖”（三个或三个以上相同的物件在一起时可被消除）。当然也有人认为“马里奥医生”才是三消鼻祖，但两部游戏在玩法上多少还存有差异，我们暂且存疑。



PopCup的《宝石迷情》（Bejeweled）可谓脍炙人口

三消的魅力是独特的，它容易理解操作轻松，既锻炼反应能力也考验运筹能力。近些年间，以三消为核心玩法衍生出来的Puzzle&Dragons或是PuzzleQuest系列，让人不得不赞叹“原来三消可以这么玩”。它不再只是低龄人群和休闲玩家的盘中餐，战斗和策略的引入大大加强了这类游戏的可玩性，这种“穿越”式的游戏设计思路化腐朽为神奇。作为设计者，是否可以找到更多这样的融合方式呢？例如《俄罗斯方块》《祖玛》等都是非常好的游戏模型，只要找到结合点，一定能产生别具风味的作品。若是不愿冒险，当然也可以照搬国外成功的例子，例如Puzzle&Dragons就被国内公司三国化了，也取得了一定的成绩。尽管我们都盼望能有个多元化的游戏市场，但借鉴国外的游戏创意也不算太糟，毕竟国内玩家借此跟上了世界的潮流。这几乎成为了一种惯性，就连社交网站Facebook和人人网，前者每更新一次


当年火热的《魔法门英雄交锋》的确是打开了三消类游戏的一道“魔法门”


Zynga照样也做棋牌游戏

UI，后者也都会即时跟进一样，对此我们早就习以为常了。

国产社交游戏的问题：榨钱有道，运营无方，一味竞争，忽视平衡

说到国产社交游戏，其实还有许多问题是值得拿出来说说的。笔者母亲就曾多次抱怨网上的双升游戏，为什么两位级别高，胜率高的玩家在一起，牌就常常那么差！这件事在笔者入行之前也没想明白，时常安慰道：“只是一时牌运不好吧，别介意。”可入行后才知，很多游戏在设计的时候，“暗箱”都是重要的一环，玩家会在很多想当然的地方被游戏算计。比方上述的棋牌游戏就是一例，这当然还不算最恶劣的。还有那该死的装备合成，例如游戏中显示的成功率是75%，实际可能只有60%，玩家从来不会怀疑75%是假的，可就算窗户纸戳破了，玩家又能说什么呢？规则是由游戏公司定的，也是由他们随意玩弄的。例如开箱子，当你在众多箱子中犹豫良久最终点选了一个，往往只是个小奖，接下来所有的箱子被打开，大奖可能就在你选择箱子的附近。好吧，如果你起初真的选中了附近那个装有大奖的箱子，你果真能中大奖？很显然，你依然只会得到少量的奖励。这些设定都成功地将现实中的玩法带入游戏中，并实行了电子游戏特有的“骗术”，这种骗术非常的低级，却鲜有玩家去认真思考，结果屡屡中招。

以上所举的这些玩弄概率与暗箱操作的例子其实只是国产社交游戏众多流毒的冰山一角而已，实际上国产社交游戏的问题远不止此。归根结底还在于国内厂商一心挣钱却无心维护自己的游戏与自身的品牌。

仔细回想我们就能发现，国内游戏设计了太多只追求利益的行为，而忽略了过程，长此以往玩家的思维就会被简化为“我要什么所以我做什么，而我做的事情本身毫无乐趣，对我没有丝毫价值可言”。这并不是一种良性的游戏方式，自然是无法持久愉悦身心的。这个世界上已经有太多功利性的东西，结果在游戏中还要延续这样的功利，乐趣何在呢？想我们练级是为了什么？答案往往是更好的装备，额外的属性点。可练级本身快乐吗？很多游戏并没有很好地“回答”这个问题。这或许也从一个侧面证明了DotA为什么会火这么长时间的原因，因为在DotA里，练级本身就是一局比赛的乐趣所在，而升级后的点数，或是游戏最终的胜利，已经不再是最重要的了。

国产游戏虽然有那么多的不尽如人意之处，但为什么依然有那么多玩家趋之若鹜争相给游戏公司送钱呢？答案就是因为竞争。曾有位朋友和笔者说过这样一个“神话故事”，他们公司有款极其糟糕的网页游戏，就因为里面有几个高帅富玩家长期攀比，结果养活了公司一票的人！这多少有些夸张的成分，但竞争真的是游戏设计中不可避免且不可不用之利器。MOBA游戏为什么能成为网游新宠？正因为其与生俱来的竞争性。我们不是说竞争不好，只是竞争被某些国产公司刻意放大扭曲变形，变得目的性太强且没有新意。在社交游戏范畴之内，国外作品一直以来都注重合作的玩法，例如SNS页游中起初只有玩家间互相攻打的环节，现已加入玩家指挥好友兵力去完成任务挑战Boss等全新的游戏方式。笔者相信在国内游戏的设计中，合作的玩法肯定会越来越多，这样的游戏方式有利于构建和谐的社区环境，有利于玩家间友好地交流，结交新的朋友，而不是四处树敌。

除了上述几点之外，其实有关游戏行为和游戏心态等方面国内游戏还有许多值得深思的部分。如不重视细节、过于贪婪导致游戏折寿、同质化严重等等。国内厂商总是只顾向“钱”冲而忽略了他们身后的玩家们。这自然不只是厂商本身的问题，其实在厂商背后的是更为急功近利的投资者们。也许社交游戏的新一轮洗牌能够成为厂商痛定思痛的一个机会，我们也期待着国内的明星企业早日诞生。



其实你永远不知道金蛋里面是什么


可控制朋友的兵力出征催生出一种全新的游戏“职业”——控号帝

社交游戏最终离不开社交平台的支持

最后，让我们回到社交游戏所依托的社交平台上来。毫无疑问，拥有大量活跃用户的社交平台才是社交游戏最大的舞台。例如Facebook上大量的第三方SNS游戏，成就了Zynga等一批新兴游戏开发商。苹果的App商店也让无数才华横溢的应



goko助推基于HTML5游戏的开发平台


以《王朝霸域》的宣传攻势，腾讯似乎准备创造第二个《七雄争霸》的神话

用商得到应有的回报。而腾讯、人人、新浪等坐拥大量用户的国内平台商也纷纷效法，敞开自己的胸怀迎接第三方社交游戏开发者进门。国内原本最大的资源分享平台之一VeryCD更是在多年没有盈利点的情况下依靠社交游戏与页游联运实现了咸鱼大翻身，创造了一个业内神话。而腾讯在这几家平台大佬中似乎走得更远，野心更大。今年腾讯动作频频。先是在上半年向第三方推出自己的“网页游戏&社交游戏开放平台”，接着又在今年的Chinajoy上发布了《腾讯网页游戏&社交游戏规范化运营标准2.0》，将社交游戏推向“运营时代”。除了腾讯，人人网和新浪微博同样值得关注，就连那即将被人遗忘的九城，也和国际上鼎鼎有名的社交游戏平台Openfeint合作，推出了自己的游戏中心。值得一说的是，许多平台都提供了自己独有的开发工具，有的甚至是强制使用，这些规范化的工具对于平台运营成本与数据兼容性无疑是有诸多好处的，但却多少会限制开发人员的创意发挥。因游戏类型各有不同，我们无从断言各平台开发工具的优劣，只希望一些团队能适时抽身，不要让工具挡住创意，或是让创意顺从工具。

在不久的未来，一定会有更多包含社交功能的游戏来到我们身边。它们会以不同的姿态吸引不同的人群，以不同的方式诠释出社交的魅力，也会更具诚意地展现出其游戏性的一面，只有这样才能迎来我们的社交游戏2.0时代。我们再也不必为各种强迫性的社交请求而苦恼，取而代之的是一次次真诚的交往。现实中志同道合的伙伴，会成为游戏内的第一批好友，而在游戏过程中，我们可以认识更多的朋友，形成一个完整且完美的游戏内社交圈。当大量的应用披着社交游戏的外衣来到我们面前，如美食交互、寻人寻地或是虚拟试衣，我们便可以更有创意地生活在广阔的社交网络中，利用开发者提供的工具实现自己天马行空的想法。社交游戏的本质无外乎“社交”与“游戏”，只要合理分配好两者的比例，便可以调制出受人欢迎的好产品。“全民偷菜”的时代的确一去不复返，但这并非是社交游戏衰落的征兆，而是因为社交游戏已经由单独概念转而融入到现代人们的社交与游戏生活之中，变得无法再抽离出来单独讨论罢了。P



腾讯网页游戏&社交游戏运营标准2.0

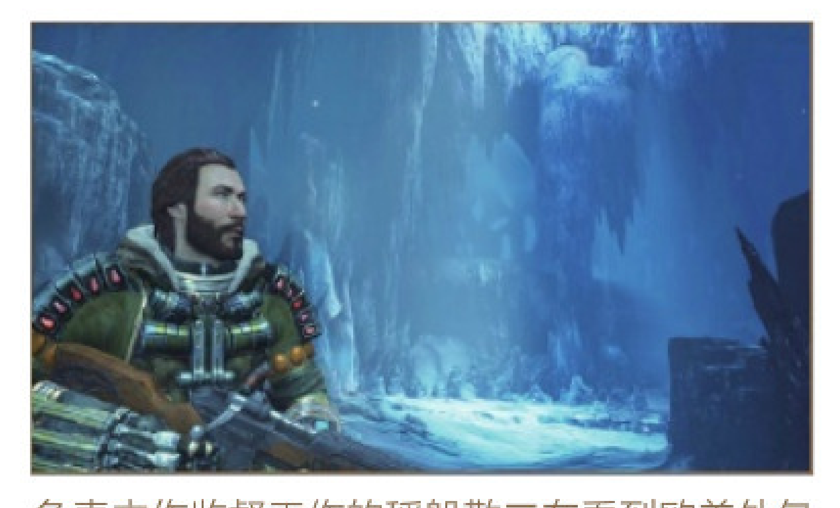

走向多元化的社交游戏发展方向

揭开"E.D.N. Ⅲ"殖民地的历史谜团

失落星球3
Lost Planet 3

■江苏 老黑

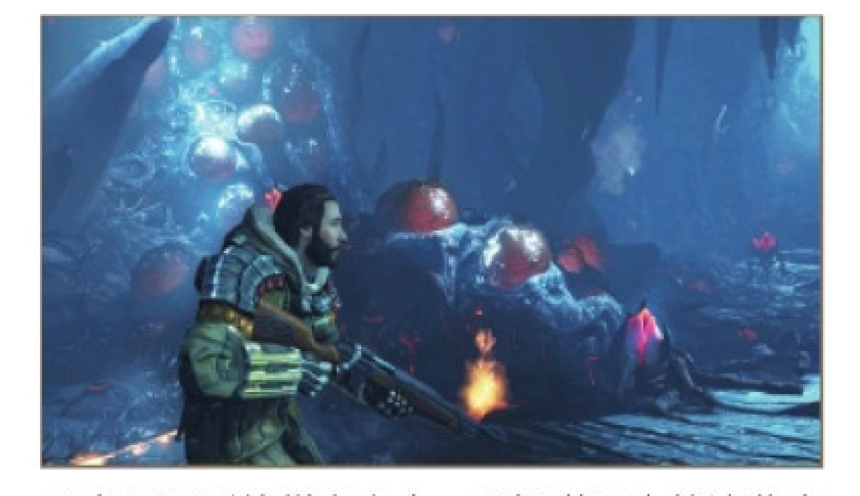
《失落星球2》将冰天雪地的异星战场改造成了艳阳高照的热带雨林，为了线上合作而把剧情和人物也给全盘抛弃，导致系列积累的人气被糟践了个干干净净。在CAPCOM今年的Captivate游戏日活动中，系列的正篇续作《失落星球3》（以下简称LP3)被正式公布，考虑到玩家的反响，本作将舞台拉回到了E.D.N. Ⅲ的冰川时期，它将讲述这个星球上第一代地球人殖民者的故事，除了凶残的Akrid异形生物以外，还有隐藏在冻土之下的惊天秘密。


负责本作监督工作的稻船敬二在看到欧美外包小组提交的主角，是这样一个胡渣大叔之后感到颇为不满，不过他还是选择了尊重西方玩家的审美

艰苦创业

本作不再采用初代的线性叙事方式，玩家所扮演的是NEVEC公司的一名采矿工人，除了完成上级下达的野外探险和工程作业任务以外，你还可以根据报酬的多少和自身的当前装备等级，去领取各种支线任务。在行动基地内，长着一张尼古拉斯·凯奇（Nicholas Cage）脸的主角Jim能够同NPC交谈，购买和升级自己的机甲设备，同远在地球的妻儿进行远程家庭互动。

LP3讲述的是距离初代150年前的故事，此时还没有反抗NEVEC这个恶魔公司的"雪贼"组织（当然那时候的NEVEC也没有现在这么坏），更没有军事用途的VS机甲。地球殖民者开着笨重的RIG机甲，在可能蕴藏着热能资源（T-Eng）的冰原上布设热能信标，融化厚重的冰面之后再进行回收。从表面上看，NEVEC致力于将这颗冰封星球改造成适合人类居住的又一个伊甸园，而他们背后却有不为人知的目的。


置身于异形的巢穴之中，不知道手中的这些古董武器能否管用

古典机甲体验

与日后外观帅呆酷毙，上天下地无所不能，特殊型号还能变形的VS机甲相比，工程用途的RIG机甲笨重无比，并且还不能使用武器与铺天盖地的"AK生物"对射，那么驾驶这种"高级拖拉机"又会有何种乐趣可言呢？制作人大黑健二是一个疯狂的机甲游戏迷，在LP3中，所有的机甲操控都是在驾驶舱中以主视角方式完成

制作：Spark Unlimited
发行：CAPCOM
类型：动作射击
发售日期：2013年第二季度
期待度：★★★☆

的。在HUD显示器上，你可以看到当前的环境温度、缩略地图，能源储备等信息，某些即将到来的极端恶劣天气和环境灾害，如雪崩、暴风雪等，还会给出特别警告，提示玩家注意回避。RIG的默认武器是分别安装在左右两条臂膀下方的钻头和机械手，在探险过程中，它们能够扫清一切前进的障碍物。在与大型Akrid贴身搏斗时，通过Xbox360手柄上的RB、LB按键切换功能，用两个扳机键控制出招的时机，结合双摇杆来能做出特定的手势动作，玩起来仿佛是一款以机甲为主角的动作游戏。

独闯龙潭

与前作的最大不同在于，步战和机甲战不再是割裂开来的，你的RIG是贯穿始末的行动伴侣，而不是在线性流程的特定位置上出现，用完即遭遗弃的一次性装备。在遇到横在必经之路上的坚冰、重达数吨重的障碍物的时候，RIG是你的“攻城锤”。在自然灾害发生的时候，RIG是你的保护神。在遭到大型AK怪物挑战的时候，RIG将成为你的力量增倍器。同时，缺乏长程武器且机动性缺乏的RIG有时也需要主人的保护，在机体被冻住，能量用完或者遇到严重故障的时候，就需要玩家从驾驶舱中弹射到户外，在防寒服中所储存的T-Eng的支撑下尽快找到解决问题的办法。

步战状态下的操控方式与前作完全一致，你可以控制人员一边移动一面开火，向左右两侧做出侧扑闪躲动作，让角色登上更高位置的抓钩系统在本作中也是存在的。但在脱离机舱的情况下，GPS地图是关闭的，这就意味着如果你离开RIG太远，很快就会迷失在白雪皑皑的世界中，成为AK怪物们的食物，或者是冰原中的一个人形冰雕作品。

惊悚元素

在Captivate发表的DEMO的后半部分，Jim驾驶机甲干掉了一个巨型螃蟹状Akrid老怪，然后启动热能装置融化了冰原。展现在玩家面前的并不是T-Eng的矿区，而是一座由钢铁和玻璃建造而成的老式基地——原来在NEVEC公司之前，就已经有人类到达过这个冰封世界，并且在这里设立了完备的设施！究竟是什么原因导致这些“先民”一夜之间从这里消失了呢？

接下来的流程让太空科幻/生存恐怖题材玩家备感熟悉：Jim进入舱门之后，画面就转入了与第三人称射击模式时完全不同的过肩视角，此时所有的HUD信息，包括人物状态和道具栏都是以全息方式投射到空气中的。在一片死寂的船舱中，Jim需要开启尘封已久的电源系统，打开厚重的金属们，在充满幽闭恐怖感的空间中探索。通过这里曾经的主人们遗留下来的语音日志，了解被冻土和厚雪掩盖的真相，还要同神出鬼没的变异怪物们作战——咦，这不是《死亡空间》吗？

大黑健二表示，本作在特定任务中加入惊悚和冒险成分的目的，是为了让玩家能够利用游戏的开放式架构，探索E.D.N Ⅲ星球背后的故事和隐藏的秘密。有传统的第三人称战斗，有第一人称机甲驾乘，有ARPG的任务模式和道具搜集，还有让人头皮发麻的生存冒险，LP3看上去会是一款游戏内容相当丰富的作品。



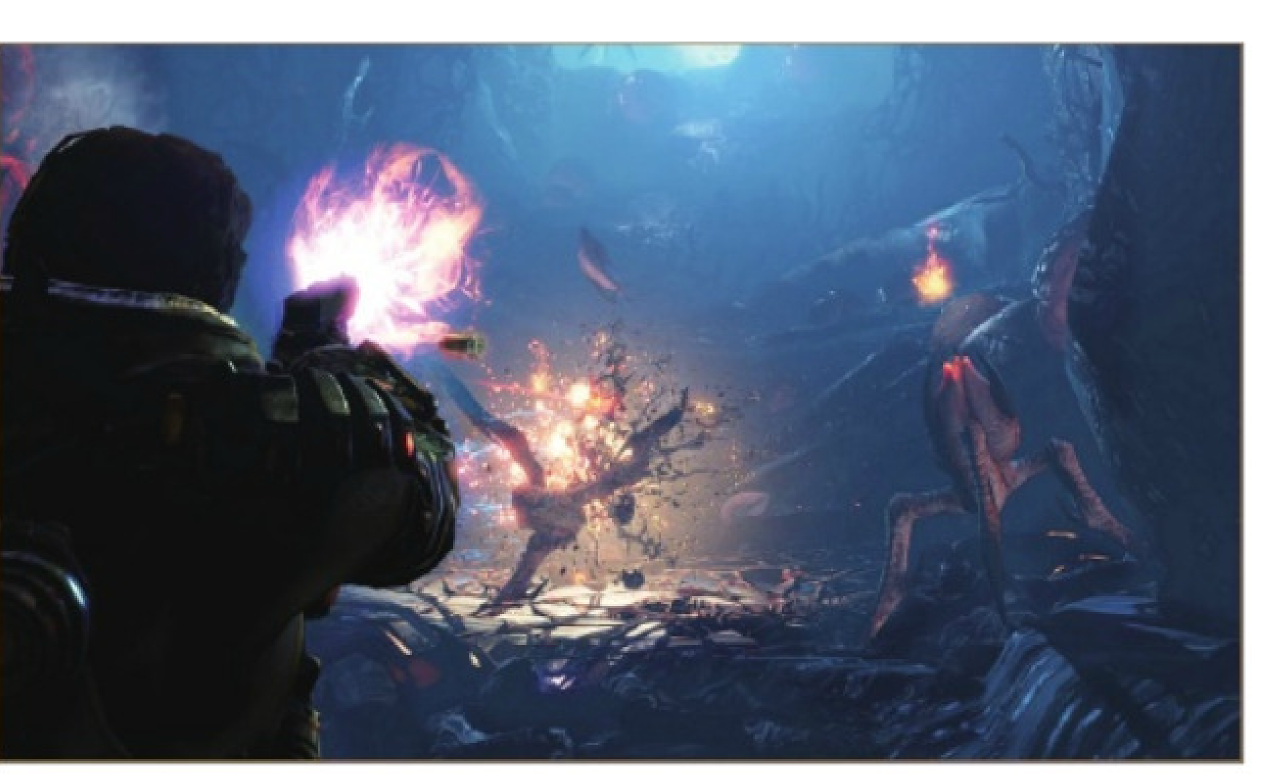
本作主角学会了体术攻击



主角居然使用一支老掉牙的双筒猎枪，显示地下基地的历史非常久远



本作的机甲战是以主视角方式来表现的，这不免让人想到了C社另一款超级硬派的机甲游戏——《铁骑》



越肩视角的冒险流程，与《死亡空间》的观感完全一致

为了罗马，你愿意做出何种牺牲?



全面战争
——罗马Ⅱ
Total War：Rome Ⅱ

■江苏 老黑

去年的《幕府将军——全面战争》是“全战”系列十周年的纪念之作。今年，Creative Assembly工作室迎来了成立25周年，他们的工作重心是系列最受欢迎的作品——《罗马》的续作《罗马Ⅱ》（以下简称TWR2）。本作不仅会继续提供气势恢宏的古装史诗战争电影绘卷以及极具深度的战略性，还将挖掘这段对于西方文明的形成发展具有决定性影响力的历史背后的人文内涵。

让我们来拍史诗大片!

在TWR2中，CA工作室启用了一款新引擎，它不仅可以从宏观上让玩家牢牢把握占据，在微观上反应战争的每一个细节，而且还能实现诸多的电影化表现效果，包括流畅的分镜头切入、特写画面、运动镜头、高速拍摄（慢镜）、升降机位等等。自从《帝国》的战役任务《光荣之路》开始，CA就试图强化叙事性，但内建引擎对故事的演绎效果相当阳春。现在，他们终于可以实现自己拍大片的野望了。


表现两栖登陆亚历山大港的概念图，本作中可以在战术界面中同时控制海陆部队

日前制作组演示了一场第三次布匿战争中，罗马军队攻陷迦太基城的一场战斗，画面的开头不是我们熟悉的全景式战前部署画面。与以往死板的战前演讲不同的是指挥官小西庇阿在惊涛骇


战象来了，让罗马人尝尝什么叫做挡不住的感觉

制作：Creative Assembly
发行：SEGA
类型：策略
发售日期：2013年第三季度
期待度：★★★★



攻城战不再是以占领中心设施为目标，以往的“守广场”战术不灵了

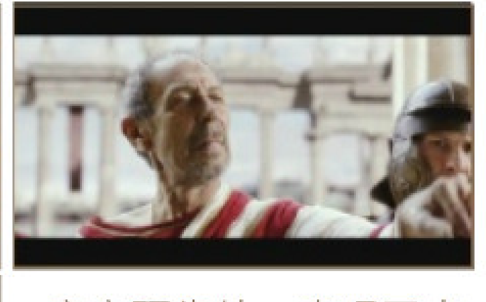


尽管没有阿姆斯特朗速射炮，但本作海军的战略地位将会得到空前的提高

浪中同部下们谈笑风生，一副镇定自若的样子。随着镜头升起，我们看到了密布敌军防御据点的海岸线，一场惨烈的登陆战即将打响。在《幕府将军2》DLC《武士之殇》中出现了海军火力支援陆军作战的内容，本作将要更进一步，登陆战状态下的海军舰船和陆军部队是可以同时指挥的。载着精锐罗马军团战士的小艇像离弦之箭一样扑向海滩，与此同时，战船上的投石机和弩炮也拼命向守军射击，如果你愿意，还可以将陆军的弓箭手配置在战船上提供压制性射击。

制作总监詹姆斯·罗素用自由视角展示着战场的每一个细节：弓箭手在盾牌兵掩护下支援步兵作战（目前尚不知道盾牌兵究竟是一个独立的兵种还是一项高级弓箭手的一项技能），离岸的攻城锤和攻城塔缓慢地像高墙移动，重步兵结成龟阵抵挡如同雨下的弓箭……一切看上去似乎都是那样熟悉。不过当设计师按下一个摄像机图标的时候，一切都大不一样了！此时画面会切换当前操作的单位中一名士兵的越肩视角，玩家完全被带入了战地实况之中。如果你控制的是一个准备登岸的步兵，那么看到的就是罗马版的《拯救大兵瑞恩》，如果你控制的是正在攀爬城墙的猛男，那么就会看到由这个大众脸所演绎的《天国王朝》，如果你不慎将一队士兵丢到了敌方弓箭手交叉射击的空旷地带，那么自然有希望看到《英雄》的最后一幕了。在激烈的战况中观察这样的细节确实奢侈，网络对战下，一次不经意的缩放都可能导致灾难性的后果，可哪一个“全战”玩家舍得丢弃如此动人的特性？战斗系统设计师吉米·弗格森对此也有独到的见解：“当使用单一特写视角的时候，你就是这个军团的一员，你将会听到百夫长的命令和战友们在各种情绪下的言语，感受到弓箭从前从耳边嗖嗖飞过和刀剑砍在战友身上掀起的血雾是多么恐怖。最重要的是，我们不会再把他们当成是克隆人军团中的一个个炮灰，我们会知道他们是如何尽力完成玩家们的指令，以及在这个过程中的情绪变化。”





官方预告片，表现了本作的刺杀、政变和杀俘系统

更便捷的操控

2D战场大地图是本作的一大创新，由于多人对战不能够像单人那样无限地暂停游戏再慢慢部署，因此很多新手在手忙脚乱中，会让一些位于视野以外的部队因为失去控制而全灭。在本作中，玩家可以随时调出2D大地图，各支部队的兵种和规模是通过不同形状和大小的图标表示的，颜色代表该单位当前的士气状态。攻城战历来是冷兵器时代最为困难的战争样式，在“全战”的世界中，攻方的最大单位数与守方一致，根本就不可能有什么数量优势，再加上罗马时代没有火炮这种神兵利器，守城者的还有城防和刷兵优势，这仗叫人怎么打？本作的攻城并不是以全灭对方或者占领市政中心若干秒来评判胜利，而是为攻方设置若干任务（城市规模越大则任务数多），每完成一个，则敌军的整体士气就会受到削减，对于攻方来说则会得到各种加成。对于守方来说，现在窝在高墙之上以逸待劳肯定不行了，必须识破敌方的战术意图，主动寻找歼灭其有生力量的机会，否则只能是坐以待毙。在本场战斗结束后的胜利画面中，我们看到了“烧城”的选项，这同样也是新加入的战略内容。以往对于那些打下来但守不住的城市，我们可以选择“洗劫”然后弃城。如果想打击对方的经济，还可以将一个个建筑全部拆掉。现在有了“夷为平地”的选项，这些腹黑战略可以得到一键执行，让敌方即便能够将其夺回，也是一片废墟。P

兽人必须死？不！

妖兽与人类
Of Orcs and Men

■晶合实验室 Joker



几经跳票的《妖兽与人类》终于确定将于9月同玩家见面。本作是一款传统、故事推进式的中世纪奇幻RPG，预计将于Xbox 360、PS3和PC平台上一同推出。

从目前已知的消息和视频来看，本作游戏的素质当属上乘，故事的背景讲述的是在人类的强权统治下，兽族和地精所遭受的种族清洗也越来越严重，玩家必须在这种情况下找到一条能够拯救自己种族的路。兽人与人类的争斗是奇幻类游戏的一个经典背景设定，例如之前的“魔兽争霸”“战锤”“指环王”等等，《妖兽与人类》如何能在这故事上有所创新，是关乎游戏品质的一个重点。

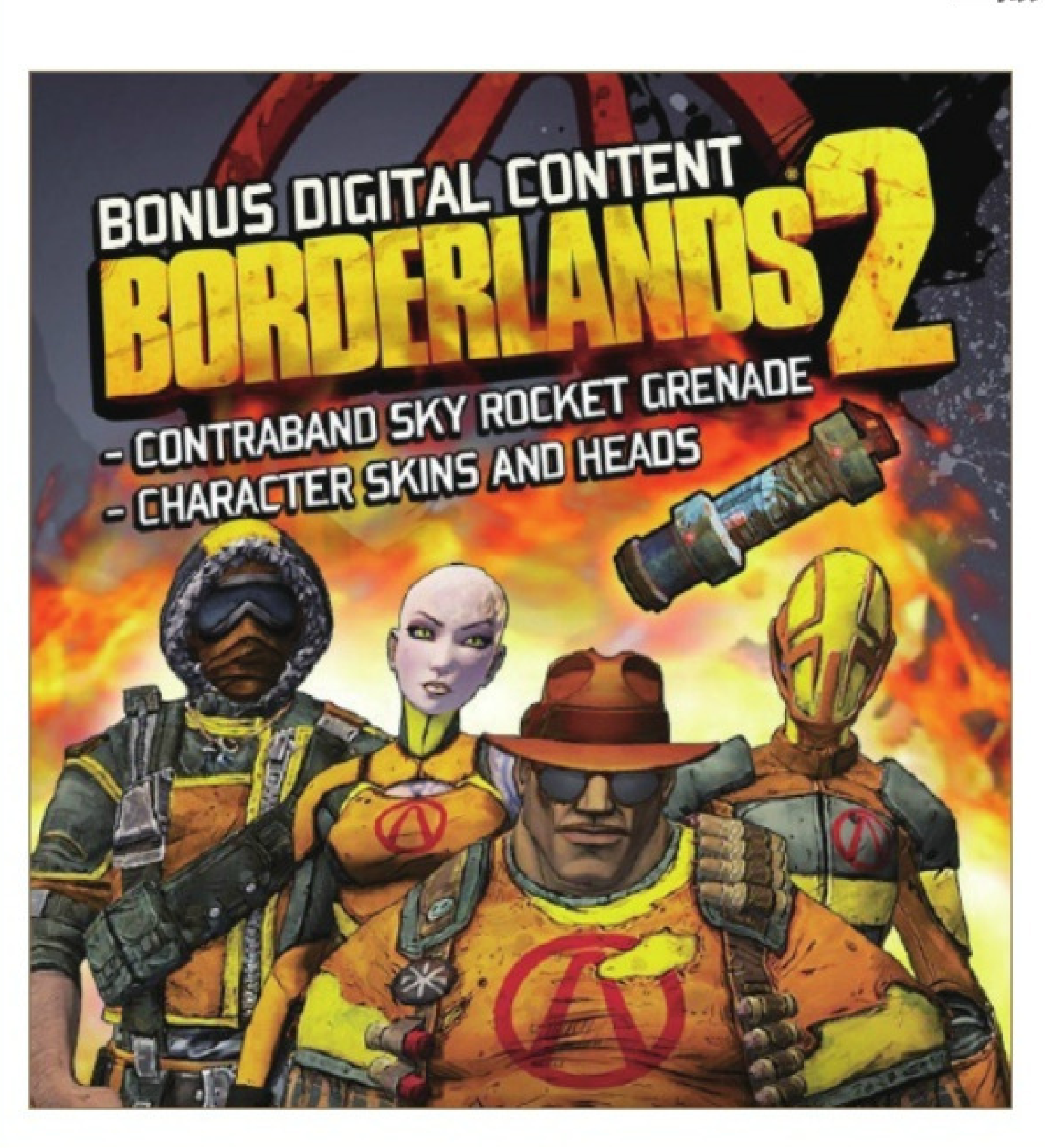
官方放出的视频显示，玩家将扮演的是兽人和地精的双人组，强壮的兽人所扮演的职业更像是传统的战士，正面与敌人冲突和抗打击的能力极强，而地精更偏向于盗贼，通过隐身等技能接近敌人后通过偷袭等方式一击毙命。同时还可能会有两人配合通过一些场景的设定（视频上有兽人将地精扔过断桥的桥段）。游戏故事不单纯是兽人、地精同人类的冲突，视频中出现了玩家同地精的战斗，还有兽人抱着一位人类女子离开类似教堂场景的画面，说明故事不会单纯的只是压迫与反抗的俗套。这款背景略显黑暗的游戏是否能在大作云集的9月杀出重围呢？ P

制作：Spiders
发行：Focus Home
类型：动作角色扮演
发售日期：2012年9月20日
期待度：★★★☆

在这片无主之地上继续挥洒你的怒火和子弹吧！

无主之地2
Borderlands 2

■晶合实验室 Joker



《无主之地2》已经确定制作完成进入压盘阶段，将于2012年9月同玩家见面了。官方表示。本作将不会出现任何一款一代中的武器，同时支持四人合作模式。怀旧的玩家可以看到上一代的主角们在《无主之地2》中已经成为了给你任务的NPC。

新作中的敌人将更加聪明和难缠。新作中将有大概15~20种基本类型的敌人，每种敌人还有不同的类型，总的算下来大概有200~300种，开发者曾经想用脚本来统计一下，但是实在太多了。并且敌人的AI结构已经模块化，不同的敌人有着不同的AI，还会相互作用，比如一个矮人碰到一个巨人，那么矮人就会跳到巨人肩膀上一起攻击玩家。

一代中的狼狗和强盗，仍然会在新作中以升级版的姿态出现，还有一种会属性攻击的高级狼狗，能召唤同伴，并对同伴有回血、加速、特殊技能等光环效果。 P

制作：Gearbox Software
发行：2K Games
类型：第一人称射击
发售日期：2012年9月18日
期待度：★★★★

我以我心荐轩辕

——《轩辕剑》新作前景展望

■山东 剑气冲霄

艰难转型之路

现如今仍在苦苦支撑的国产单机游戏，很容易给人留下这么一种印象：经典，但是墨守成规；优秀，但是曲高和寡。与乱花渐欲迷人眼的网游大军相比，“国产单机”已俨然是小众游戏的代名词。因此，无数单机制作商纷纷转投网游的怀抱，只剩下大宇资讯等寥寥几家游戏公司，延续着自己的招牌游戏系列。

事实上，大宇并非不愿转型，而实在是力不从心。早在第一波网游热潮兴起的时候，大宇便摩拳擦掌试水网游了。在2002年与2005年，大宇分别推出《生命之链》与《飞天历险》两款《轩辕剑》网络版。这两款网游在当时均为质量过硬的佳作，却因运营不力等问题而折戟沉沙。其后推出的《阿猫阿狗大作战OL》《大富翁OL》《天之痕OL》等不同类型的网游作品同样遇到了种种问题。其中最具戏剧性的还要数大宇旗下最为著名的《仙剑奇侠传》网络版。此作早在2000年便传出将在隔年暑假上市的消息，其后因为种种原因，竟推倒重制了三次，研发长达八年之久。几经辗转到2008年末，由久游代理运营的《仙剑OL》终于横空出世，却因失败的收费模式而饱受诟病，甚至被315消费电子投诉网制作成了专题，沦为一场悲情闹剧。


《轩辕剑OL》在当年给不少人留下了美好的回忆

屡屡整军经武向网游市场进发的大宇，非但未能赚个盆满钵满，反而因投资损失弄得元气大伤。世易时移，网游产业历经无数次洗牌、整合，现已成为一片红海，“连睡觉都能赚钱”的时代一去不复返。已失去先机的大宇，面对比单机市场更为惨烈也更为复杂的网游战场，恐怕只能徒叹奈何。然而戏剧性的一幕却在今年


网星的倒闭，使两代《轩辕剑》网络版也不幸遇难。讽刺的是，网站最上方至今仍有“仙剑奇侠传”字样



这是315官网制作的专题：万众瞩目的《仙剑OL》竟以闹剧收场，让无数玩家大跌眼镜

发生，一股强悍的生力军适时插入，帮大宇撞开了内地游戏市场的大门。这支“天降神兵”，便是搜狐畅游。

当12年前大宇放话要进军网游的时候，大概谁也不会想到，这个单机业界的元老，将会同彼时刚完成上市的互联网门户巨无霸联姻。不过细细琢磨，一切倒都在情理之中。大宇试图转型十余年，不仅颗粒无收，反而死伤惨重，又有无数次失败运营的切肤之痛，自然会选择一个资本雄厚、实力强悍的网游运营商合作。而畅游尽管不乏《天龙八部》等吸金之作，却亟需一个具有品牌效应的拳头产品。恰好《轩辕剑》以电视剧改编的形式，将品牌效应推上前台，这自然成了牵动大宇与畅游千里姻缘的一根红线，双方一拍即合，于是便有了今年连珠炮似的《轩辕剑》新作消息。

2012年7月，畅游正式代理《轩辕剑六》的消息曝光，让《轩辕剑》的铁杆粉丝欢欣雀跃。此前已有《古剑奇谭》与Gamebar、《仙剑奇侠传五》与百游的合作珠玉在前，此次强强联手并非史无前例，然而畅游接下来所公布的一系列消息，却引发单机、网游两界震动。一是畅游提出《轩辕剑六》目标销量200万套，二是畅游进一步公布了与大宇合作开发的《轩辕剑》最新网游《轩辕剑七》的消息。

目标200万的《轩辕剑六》放卫星还是捧明星

即使不去刻意留意，今年有关《轩辕剑》的新闻也足以用声势夺人来形容。在新作游戏尚处于开发初期便投入如此规模的宣传，可见畅游对本次《轩辕剑》项目的重视。不计成本的投入，自然对应着雄心万丈的目标。畅游官方对《轩辕剑六》的销售预期也破天荒地达到200万套。然而如此宏伟的目标能否达成，不少人尚且抱有疑问。抛开盗版不算，目前国产单机游戏销售的最佳纪录，应当是115万套的《仙剑奇侠传五》。但据传这“突破100万”的数据是按照1套豪华版等于3套标准版来计算的，颇有注水之嫌。而大宇在东莞动漫展公布的游戏销量显示，《轩辕剑》系列中纪录最高的是第4代作品，销量为26.3万套。另据《大众软件》数据，最新作品《云之遥》在大陆地区销量为8万套，加上台湾地区的5.5万套（智冠统计数据），合计也不过13万套左右。以如此薄弱的销量基础，再加上相对“仙剑”更为弱势的知名度，要冲击200万套的高度，无异于改天换日。

尽管《古剑奇谭》为单机游戏重新打通了渠道，树立了全新营销模式的标杆，再加上“仙剑5”《光荣使命》《风卷残云》等各类单机游戏的预热，中国单机市场颇有回暖之势，但国内的市场规模依然微薄。即便《轩辕剑六》能一鸣惊人获得良好口碑，辅以搜狐的慷慨造势，也很难想象销量能暴涨到200万套。毕竟单机游戏产业羸弱已久，用户人群的核心向往往意味着他们的要求也更为挑剔，以百万为单位的爆炸性数据显然不可能在如此核心向的用户群体中产生。因此，畅游所说的“200万套”其实带有一个明显的信号，那就是对于《轩辕剑》的这部新作，畅游要去开辟新兴的蓝海市场，比起传承经典，畅游的雄心显然更大。而这份雄心显然与它之后所宣布的《轩辕剑》网游化是密切相关的。

蓄势待发的《轩辕剑七》要流行还是要经典

其实不管行里行外，明眼人都能看出，畅游代理《轩辕剑六》的真正目的，还是为了网络版的《轩辕剑七》。代理销售《轩辕剑六》，一来是为与大宇及DOMO小组熟络关系，二来是为取得正统网游续作地位打下基础，三是为“轩辕剑”的品牌效应添砖加瓦。这三条原因，分明都指向《轩辕剑七》的前期铺垫。毕竟网游的利润，与单机有着天渊之别，它们的营销模式与受众群体也大相径庭。单机版DOMO出剧情、畅游出资本，网络版DOMO出创



《轩辕剑六》将会在两岸三地同时上市，且内地版周边力争做到“史上最好”



《轩辕剑七》炼妖壶手机端概念图，畅游显然在营销方面不遗余力



游戏庞大的世界观，让人心潮澎湃



机关木甲等经典玩法，在《轩辕剑七》中会得到延续



《轩辕剑七》的撒旦女魔将。颇富韩国风格的人设，与《轩辕剑叁》的女主角妮可显然大异其趣


“黑火”引擎使游戏画面具备强大的表现力

意，畅游控市场，双方合作效果大有潜力。以单机推动网游的道路显然是非常合理的。

《轩辕剑七》以次世代3D“黑火”引擎开发，由“轩辕剑之父”蔡明宏担任总顾问，前《剑侠情缘3》主策划孟凡担任主创，韩国美术团队担任美工，并集结了《轩辕剑》系列历代的明星人物、经典元素和招牌系统。无论从哪个指标审视，《轩辕剑七》都达到了“大作”的标准。但它所引发的一系列争议，却也如影随行而来。

提出质疑的多半为《轩辕剑》单机游戏系列的老玩家。由于《天之痕》的电视剧改编在很大程度上并不符合游戏原作的气质，因此老玩家们对这种外包形式的作品持以极大的排斥与反感。此次网游作品以正统续作命名，更直接击中铁杆粉丝的单机情结。网游与原作不尽相同的世界观、《天之痕》电视剧的引入、韩国人的美术风格以及畅游以往的网游经营方式，都极有可能使这款大气磅礴的经典游戏沦为迎合市场的媚俗之作。更有人鉴于大宇多年来失败的网游经历，指出《轩辕剑七》的游戏架构过于庞大，难以驾驭，恐怕会不了了之。即便以最乐观的态度假定《轩辕剑》此次转型大告成功，仍不乏有人担忧：倘若大宇因此尝到网游的甜头，从此对单机不理不问，那些随着单机系列一路走来的核心玩家将情何以堪？

于是乎，诸多相关论坛掀起了一股不大不小的争论风暴。支持者认为大宇连年亏损，若再不锐意变革，恐怕难以存留单机火种；反对者认为《轩辕剑》神圣不可侵犯，让一个内地网游厂商制作《轩辕剑》的正传，在感情上难以接受。两方各持己见，相持不下。

所幸畅游十分重视网上的反馈意见，将争端尽力维持在理性与可控的范围之内。在《轩辕剑七》消息放出之后不久，畅游迅速搜集整理了相关的争议性问题，并分条给出缜密详细的答复。再加上蔡明宏在微博与贴吧上频频放声，宣称《轩辕剑六》《轩辕剑八》等单机作品不会受到影响，很大程度上打消了玩家们的疑虑。而从畅游工作人员所表现出来的对历代《轩辕剑》的熟识程度上来看，我们也能够体会到制作方对这个品牌的重视。其中不少人还对《轩辕剑》的诸般典故烂熟于胸，并且早已是百度“轩辕剑”贴吧的资深会员。以至于不少网友惊呼：原来畅游员工“打入”轩辕剑吧已多年矣！由此可见，畅游对《轩辕剑》项目算是不乏诚意，与数年前某些煤老板利用一款毫无节操的网游杀鸡取卵般捞一笔就走的方式不可同日而语。

除了口碑营销稳定固有市场之外，畅游也没有忘记展开一掷千金的宣传营销工作拓展全新市场。搜狐很早便与唐人、湖南卫视建立起长期战略性合作伙伴的关系。《轩辕剑七》公布当晚，湖南卫视便狂轰乱炸般连续播放游戏广告，唐人的《轩辕剑七》主题电影也呼之欲出。再加上《天之痕》电视剧的先声夺人，《轩辕剑七》的先期造势颇为可观。此外，畅游又放出消息：将制作《轩辕剑》长篇动画，召开《轩辕剑》主题音乐会……22年来，《轩辕剑》的制作员工和游戏玩家梦寐以求，却可望而不可及的心愿，竟被财大气粗的搜狐畅游在一夕之间全部包揽。如此面面俱到的品牌扩展计划，大有赶超当年《古剑奇谭》之势。

通过以上种种可以看到，《轩辕剑七》在兼顾新老玩家的平衡方面十分取巧。对于核心玩家而言，《轩辕剑》的明星角色和传统元素，无疑具有很大的吸引力；而面对新玩家，亦不乏“次世代引擎”“剑网三主创”等噱头。再加上《天之痕》电视剧的热播，《轩辕剑七》似乎已经站在了聚光灯最耀眼的交点之上。而《轩辕剑》11款单机游戏，3款网络游戏所储存的人设、剧本、音乐及系统玩法等巨大资源遗产，以及游戏故事构建起跨越千载、纵横万里的庞大世界观，为《轩辕剑七》成为一流大作起到了良好的铺垫作用。市场基础已经奠定，畅游接下来只要考虑建立公平合理的收费方式，以及如何提高用户黏着度即可。

“一流企业定标准、二流企业做品牌、三流企业卖技术、四流企业做产品”，这是放之四海皆准的道理。历经22年艰苦卓绝的发展，《轩辕剑》无疑已深植于国产游戏历史进程之中，树立起一个有口皆碑的品牌。在此我们也希望畅游能够拿出一家大型游戏开发商应有的实力，将这个品牌传承发展下去，让更多的玩家或者非玩家认识并且喜爱上这个奇幻世界。



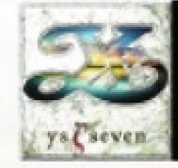
剑的传说，直到永恒！这无疑是一句振奋人心的口号，但如何做到永恒，尚需从长计议

Ys Seven

伊苏7

■江苏 王念忠
北京 一丝blue

经历了《伊苏6》《伊苏F》《伊苏0》这3部同质化的作品之后，Falcom终于痛下决心，开始了大刀阔斧的改革。《伊苏7》首次转变亚特鲁孤身一人闯天涯的模式，加入了团队协作，变成“三人欢乐刷副本”，并引入了大量的收集素材、合成、支线任务等系统，大大延长了游戏时间，但也从负面降低了动作游戏应有的亲和力和流畅性。另一大革新就是平台转变为PSP，而此次PC版逆移植是在PSP版上市3年后由国内欢乐百世公司操刀的，此次移植将“原汁原味”四个字体现得淋漓尽致，只是此番“原汁原味”带给玩家的，却是些许的遗憾。



爱之深责之切的吐槽点评

剧情：男女感情戏不足

众所周知，想当上女主角，有两个条件：一是要漂亮，二是要和男主角有一腿……然而，《伊苏7》里的女主角缇娅只满足了第一点，自始至终她都与亚特鲁保持着一定的距离，并未逾越普通朋友的界线。

细数“伊苏”历代，一直都有“宅男女神”向亚特鲁投怀送抱：1代的双子女神，2代的莉莉亚，6代的精灵奥露哈和海盗女蒂拉（其他几代作品在PC平台很难玩到，暂不在讨论范围内），这些都是亚特鲁所“残害”过的无知少女。在这几代作品中，结尾剧情有个共同点：每每亚特鲁窃取了女孩的芳心，就立马拍屁股走人，投入下一段冒险，表面上很潇洒，实际上极不负责。在谴责亚特鲁恶劣行径的同时，我们



本作淡化了剧情中男女情感戏的成分，转而讲述起兄妹情深

也必须注意到，这种剧情编排方式非常“投其所好”。直白地说，这些不都是宅男们的梦么？谁不想让女神爱上自己？6代还有两个妹子相互争风吃醋的情节，更是让人看得心花怒放春心荡漾，恨不得站在屏幕里的小红人就是自己啊魂淡！然而，从伊苏F开始，制作人就淡化了剧情中的男女情感戏成分，转而讲述起兄妹情深，这不禁让人猜测，难道制作人变成了邪恶的“妹控”？这一猜测在《伊苏7》中得到了印证。缇娅与玛雅姐妹俩抢去了大部分的感情戏码，而男女情感戏基本为零，这让包括笔者在内的正常非“妹控”玩家备感无聊。红发色魔到处泡妹子这种喜闻乐见的情节消失不见，把玩家们真正的乐趣都剥夺了——这也正是笔者通过脑补硬是写出这篇剧情攻略的良苦用意。

革新：反成败笔？

2003年，首次采用3D引擎的《伊苏6》面世。它有多成功？在发售之前，Falcom陷入财政危机差点破产，而在游戏发售之后，Falcom迅速于东京证券交易所上市。这大悲大喜，都归功于这款具有里程碑意义的游戏。而此后的《伊苏F》《伊苏0》都采用了与《伊苏6》相同的引擎，各方面都趋于同质化，即使饕餮大餐也有吃腻的时候。终于，2009年的《伊苏7》迎来了整个系列的第2次革新，但效果并没有6代时那么振奋人心。

首先是加入了繁琐无味的采集合成系统，我就奇怪了，难道这年头想登上PSP平台就非要学《怪物猎人》？有人说自己合成的武器装备有成就感，那试问，是利用华丽的“冲跳斩”或者“雷剑连击冲刺”跨越鸿沟获取隐藏道具有成就感，还是在同一个平面地图来回刷20遍再合成道具有成就感？前者正是6代中玩家们津津乐道的话题，充满了技术乐趣，而后者只是无聊Farmer的最爱。有很多玩家在论坛中求素材修改器，原因无需多说。如果真要Farm，还不如去《魔兽世界》中挖矿炸宝石，还能赚赚点卡。

其次，7代中的技能系统变得非常庞大，但也会让人感觉非常累，每个技能分10级，以亚特鲁的“直击”为例，如果想把它练满级，则要使用该技能整整1000次！对着空气挥刀也可以哦亲~（不禁怀念起用GBA玩《牧场物语》的2B年代）。在使用该技能之前，还要通过蓄力攻击、格挡、割草（您没看错）、吃药等途径来获得SP才能释放。想练满一个技能都会弄得手指发麻，更遑论练满全部7个角色×13个技能一共91个技能！就算在游戏后期拥有加快技能升级速度的道具“修行项链”存在，练满一个角色的全部技能还是需要四五个小时。这种设定，让那些有完美通关强迫症的玩家，分分钟都想切腹自尽给你看！更加雪上加霜的是，本游戏不存在二周目（连传统的Boss Rush都取消了），这就好比生前攒的钱，死后一分都带不进棺材……

移植：真正的“原汁原味”

你是否遇到过这种“坑爹”妹子——远看想犯罪，近看想报警。这次欢乐百世就干了一回把这种“坑爹”妹子拉到你脸前的活儿。《伊苏7》的画面在PSP上获得了一致的好评，毕竟PSP的分辨率只有480×272。但是经贴图高清重制之后，朦胧的美感瞬间全无，3D建模的水平让人无比残念，仿佛瞬间穿越回了“上世代”。当镜头画面拉近之后，人物的脸庞棱角分明，多奇的脸索性就是块板儿砖啊！真还不如维持“伊苏”与“轨迹”系列的传统风格——头身比1：1的纸娃娃在屏幕上活蹦乱跳，多有爱啊！

如果在游戏中也能采用这种Q版造型，那该多有爱啊

在按键操作提示方面，居然还是PSP上的○、×、△、□，你让我在键盘上往哪找？欢乐百世你稍微PS个按键提示图片会累死啊！如果真嫌累的话，强烈建议在标准版中加送键盘贴纸。4个技能的释放，依然是PSP上的组合按法（Right+○、×、△、□），手残党表示挪到键盘上真不知所措了，放个技能还得用组合键，PC键盘按键多的优势被完全无视了，难道直接弄成1、2、3、4不好吗？



如果想获得更好的操作体验，就去入手一只专用手柄吧

游戏全程锁定30fps，而在水下场景以及释放某些技能时帧数还会骤降，甚至降到了20fps以下。倘若没玩过PSP版本，倘若没开Fraps，我会以为在水下行动缓慢是原本的设计意图。至于游戏的最初版本不支持笔记本的最主流分辨率1366×768……这是个笑话。还好，官方1天内就发布了补丁修复了这一低级错误。人嘛，总会犯错的，咱表示谅解。就像这篇攻略，保不齐哪个“地”就写成了“的”（啊……编辑饶命！）

继承：总体依旧优秀

以上种种吐槽，并无恶意。有句话说得好，爱之深责之切，将问题指出，亦是希望今后的“伊苏”以及今后的PC版移植能更加完美。《伊苏7》同样也继承了整个系列的许多优良传统，BGM和音效自始至终都保持着超高的水准。在旧城区，钢琴与提琴的二重奏，用慢板（Lento）的沧桑，缓缓地将贫苦人民生活中的凄凉与苦痛娓娓道来。而在Boss战的时候，狂野的电吉他、贝斯、鼓点融会交织出慷慨激昂的乐句，在快板（Allegro）甚至急

板（Presto）的节奏下，虐Boss超带感。更加神奇的是，很多时候，挥剑的节奏也能与BGM相契合，仿佛剑声嗖嗖也成了BGM配器的一种，节奏感进一步增强（举个例子，就像听到《运动员进行曲》会不由自主跟着节奏踏步一样）。每当你在获取一项重要道具时，原本的BGM会停止，仿佛整个世界都安静了，仿佛全世界都在迎接这一庄重的时刻。想当初，刚接触《伊苏6》的时候，笔者觉得画面很落后，刚想怒删，我一出村，瞬间被背景音乐Quatera Woods所征服了。这也是笔者第一次爱一款游戏，是从她的音乐开始的。向Falcom的音乐制作团队JDK致敬。

除了音乐以外，《伊苏7》还保持了整个系列一贯的爽快的动作表现特色。日本著名电子游戏杂志曾将本作贴上“编辑部激情推荐”标签，并用大大的标题写着“又一次沉迷在爽快感之中”，品质自然不需赘述。

对了，还有一项优秀但令人抓狂的继承：比卡多这群小短腿的跑动能力要逆天了！抓过它们的人都懂的。



伊苏音乐集CD



红发亚特鲁的传奇——“伊苏”历代回顾

致亚特鲁·克里斯汀：

自古红发多主角，默默无语情自真。
罗妲树下晨光熹，达姆塔上阴霾深。
尝闻口琴玲珑音，再循竹笛缭绕声。
银河渐落晓星沉，何处寻觅我女神。

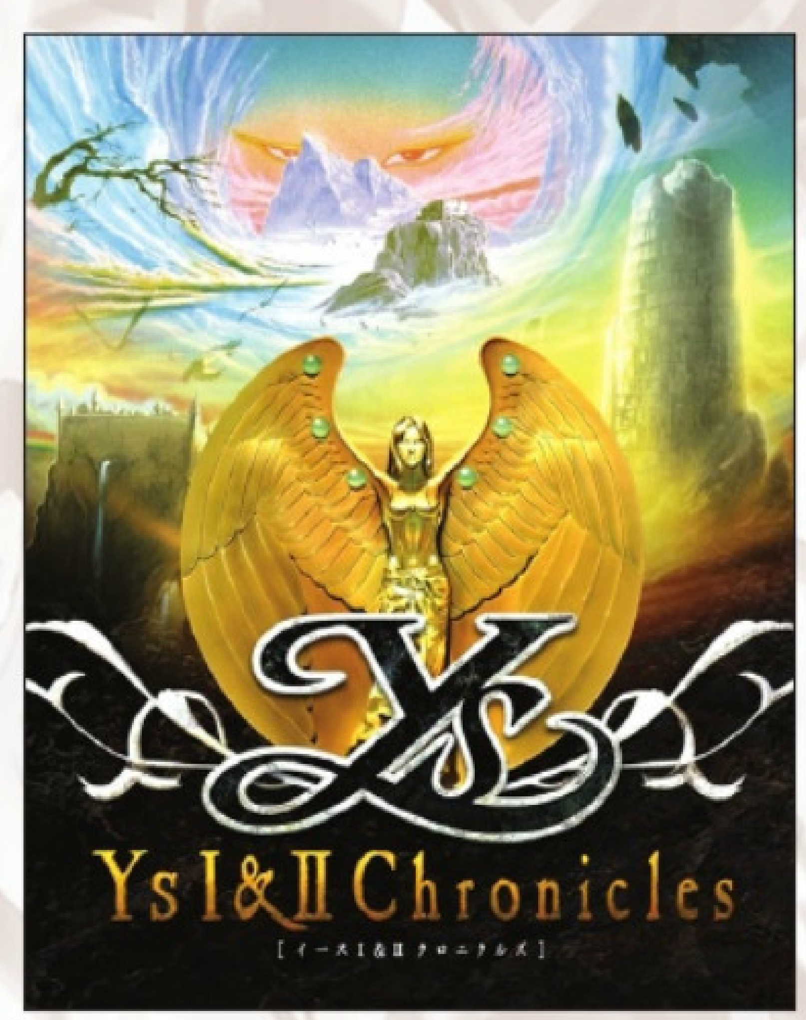
是英雄成就了传奇，还是传奇塑造了英雄？这似乎是一个永恒的命题。红发亚特鲁留给我们的绝不仅仅是他那数百册的冒险日志。可以说在每一位玩家的眼中，这位传奇英雄都有他自己独特的形象。在热血少年的眼中，这就是一位满世界旅行默默偷走女儿心的闷声色狼，转眼这就迎来第7波妹子了。然而在腐女们的眼中，这红发少年显然对女性毫无兴趣而只是乐意与他那好基友多奇走遍天下永远在一起。而对于Falcom来说，这位三度救本社于危难之中的红发少年绝对可算是本社众多角色中一员最大的福将，总是能够让Falcom逢凶化吉转危为安。

红发无言的亚特鲁已经成为“伊苏”系列游戏的象征，成为Falcom的当家主角之一。他的每一次出征总能引来无数关注的目光，他的浮浮沉沉犹如在波涛汹涌的大海中前行的帆船，虽然会被无情的风浪所吞噬，但最后总能化险为夷地被海浪送上又一座满是美少女的世外小岛，开始又一段冒险之旅……

伊苏1&2——失落的伊苏古国

万物初始之风从这里吹起，红发亚特鲁的旅程也是从这里开始的。伊苏1（以下以英文Ys代表“伊苏”）在发售之时并没有选择开发成本较高的FC平台（当年想开发FC软件要先交权利金），而是将这部试验性质的作品发布在了日本NEC的PC-88电脑上。这一选择使Ys系列在电脑玩家群体中人气飙升，迅速地赢得了自己的市场，直至被狂热的玩家奉为日式ARPG之祖。

Ys那独具特色的战斗系统多少有点参考了更早期的《梦幻仙境》（Hydlide），并将这种被称为“撞击模式”的战斗系统发扬光大，再配合上特色各异魄力十足的Boss战，让整部作品拥有了很强的表现力。而在剧情设定上，Falcom选择博采众长，为玩家们创造了一个全新的世界观。这个世界糅合了亚特兰蒂斯文明和法国民间传说等经典，比如游戏中颇具代表性的被称为“克莱利亚”的银色金属便与亚特兰蒂斯文明中著名的“奥利哈刚”颇为接近。而风之结界与天空神殿的设定也让当时的许多玩家联想到宫崎骏执导的动画《天空之城》。当年负责为《天空之城》制作音乐的久石让正是Ys初代音乐制作人古代佑三的恩师之一，两部作品的发表又仅有一年之隔，会让人将它们联想到一起也是顺理成章。总之，可以说Ys完美地向我们诠释了日本ARPG游戏的定位，初代作品意外的成功让Falcom决定将这个实验性质的作品正式提上日程，继续制作下去，于是才有了接下来的整个系列。



《伊苏1&2编年史》游戏封面

在一年之后的1988年，Ys2如期与大家见面。2代的剧情紧接初代之后，讲述了亚特鲁在达姆之塔上击败法克特之后，携带6册《伊苏之书》来到失落的天空神殿的故事。从情节上我们可以看到，1和2的剧情紧密相关，共同构成了一个完整的故事，这也是两部作品的副标题分别取名为“omen”（序章）和“the final chapter”（终章）的原因所在吧。而在战

斗系统方面，2代继续沿用初代的“撞击系统”并加以完善，为广大玩家带来了丰富的操作体验。Ys1&2两部曲在当时无疑取得了巨大成功，让Falcom也从默默无闻的二线厂商一跃成为众人瞩目的焦点。Ys系列迄今唯一的改编动画版本也只有这两部的OVA动画。分别是7卷的“伊苏篇”和4卷“天空神殿篇”。



在《伊苏1》中登场的菲娜

由于初代Ys两部曲的巨大成功，有关它们的移植与复刻版本也是最多的。Falcom分别于1998年和2000年在Windouws平台上对两部曲进行了复刻，并加上后缀ETERNAL（国内译名为“永远的伊苏”）以示区别。事实上，这两部复刻版才是Ys系列真正登录我们熟悉的PC平台的开端，许多国内玩家便是从这两个版本开始接触Ys系列的。全新的复制版对画面进行了重制，大大加强了表现力，完美支持鼠标操作，而且还由当时在社的新海诚（以新津诚的笔名）制作了长达3分钟的开场动画。在那个大作纷纷奔向3D化的世纪之交，《永远的伊苏》却如标题所明示的那般成为了永恒，它所带给我们的感动丝毫没有随着时间褪色，罗妲树下的缕缕阳光依然光彩耀眼，回荡在达姆塔中的幽暗之音也宛在耳边。标题画面上的那个巨大的黑珍珠更是如黑洞般深深地将玩家们的意识吸入游戏之中。甚至在游戏一开始的那几声鸟鸣也不知道被多少同人游戏拿去做了素材音效。



《伊苏2》中的两场Boss战

只可惜Ys的这个复刻版到底来得晚了一些，更多的玩家早已从《英雄传说》系列的“卡卡布三部曲”认识并成为Falcom的铁杆粉丝，浑然不知Falcom除了RPG之外还有如此优秀的动作游戏。本该是前辈的Ys系列转眼变成了“后起之秀”，而且这位“后起之秀”面临的还是同社的《双星物语》等新时代优秀作品的竞争，其知名度比起《英雄传说》来不免大打了折扣。

此后，Falcom于2001年推出了炒冷饭的《伊苏1&2 完全版》，将两部复制版捆绑在一起发售。而后在2008年和2009年Falcom又先后将这个完全版移植到了NDS平台（授权icholon）与PSP平台（本社移植）之上。至此，初代Ys两部曲正式成为Ys系列作品中横跨最多平台、移植次数最多的两部作品，其经典地位可见一斑。

伊苏3——来自伊苏的冒险者

前两部Ys系列无疑取得了巨大成功，但纵使这样的成功也没能留住此系列的主力开发成员。随着初代两部曲的告一段落，系列的主力制作人也先后离开了Falcom。发布于1989年的Ys3可以说是完全由另一个团队创作的游戏（据称也有几位骨干听说Ys续作的消息而回到本社工作），这一点光是从3代截然不同的游戏战斗系统就可见一斑。游戏界面由过顶式视角改成横版卷轴界面。横版界面大大地限制了解谜元素的发挥空间，原来的冲撞系统自然也不再适用。而3代的剧情则以亚特鲁的伙伴多奇为引线，将舞台设置在了多奇的故乡菲尔盖纳，故事与前两作并没有非常紧密的联系。

《伊苏3——来自伊苏的冒险者》PC-E（北美称为TurboGrafx-16）版游戏封面



《伊苏4——太阳的假面》SFC版游戏卡带及封面

伊苏4——太阳的假面
伊苏4——伊苏的黎明
伊苏4——塞尔塞塔的树海

种种原因使Ys3的影响力并不如前作那么轰动，许多玩家表示出了明显的失落之情。而当时Falcom的主要精力又全都放在本社的招牌作品《屠龙剑》（Dragon Slayer）系列上，再加上日本PC-88平台的日渐式微，Falcom便试图以Ys这块金字招牌作为进军游戏主机平台的敲门砖，于是将企划中的Ys4分别授权给了Tonkin House和Hudson两家软件开发商制作4代的SFC与PC-E版本游戏（MD版中途夭折）。由于这样的原因，两部作品在游戏内容上有许多出入，在当年引起了诸多的异见之声。

4代的故事紧接初代Ys两部曲的时间轴，舞台则移至塞尔塞塔森林区域。这部作品为玩家揭开了有翼人文明与人类文明之间错综复杂的恩怨关系，本来是为了将Ys的整体世界观进一步补充完整的关键性作品，谁也没有想到Falcom会把如此重要的作品交由他社制作。结果两家开发商都不同程度地加入了自己发挥的内容导致矛盾的产生。SFC版副标题为“太阳的假面”，虽然在战斗系统上做足了功课，但在提升了难度的同时却让Ys失去了原有的那种简单亲和的魅力。而副标题为“伊苏的黎明”的PC-E版则最大限度地发挥了PC-E主机丰富多彩的图像表现性能，在画面表现和过场动画等方面都可圈可点，只可惜Hudson对剧情的改动过大，导致PC-E版的情节成为整个Ys系列中的一根倒刺。

无论如何，要将整个Ys系列的世界观补完，4代都是不可或缺的重要一环。Falcom显然也深刻意识到这一点。预计于今年上市的PSV版《伊苏4——塞尔塞塔的树海》可说是Falcom亡羊补牢的努力成果。这部首度进军PSV平台的作品终结了Ys4多年以来没有官方版本的历史。对于Ys系列的铁杆粉丝而言，这个消息绝对可说是振奋人心的了。


《伊苏4——伊苏的黎明》PC-E版CD封面



预定于2012年9月27日发布的PSV版《伊苏4——塞尔塞塔的树海》

伊苏5——失落的砂之都凯芬

由于4代的授权开发并没有取得预期的效果，还导致Ys系列的世界观愈发变得混乱，Falcom决定亲自开发第5代Ys作品。由于当时SFC游戏主机已经开始走下坡路，5代作品打出了“SFC上最初也是最后的伊苏之作”的标语。

5代的故事参照3代的方式，再次转移故事舞台，制作成了一部外传性质的作品。整个故事与伊苏古国和有翼人都没有丝毫联系，甚至没有一个前作的NPC在本作出场，它也成为Ys历代以亚特鲁为主角的作品中唯一没有多奇登场的系列作品，可见这部作品在当时几乎是游离于Ys故事轴线之外的。

除了故事以外，5代的战斗系统在当时也由于Bug众多和完成度过低而遭到许多玩家的非议。游戏引入高低差的概念，设定攻击防御与跳跃的基本操作模式可以说是为之后的6代打下了基础，但不知是Falcom开发SFC游戏经验不足还是别的原因，就5代本身而言这个战斗系统只能算是半成品，以至于游戏正式发售短短3个月之后，Falcom就委托日本光荣发售了紧急修复各类Bug的改良版“Ys V Expert”，可见游戏在当时遇到的问题不少。甚至在此后TAITO负责的PS2复刻版中，5代都没有沿用原作的战斗系统，而是沿用了4代PS2复制版的战斗系统。


《伊苏5——失落的砂之都凯芬》游戏封面

伊苏6——纳比斯汀的方舟
伊苏F——菲尔盖纳之誓约

Ys系列从5代到6代间隔了8年，改换了全新引擎的Ys6不但揭开了Ys系列的又一个新篇章，也算是揭开了Falcom当年由于财政危机差点揭不开的锅。

6代的故事舞台移至迦南大旋涡，亚特鲁与多奇乘海盗船向大旋涡进发，最终在又一座岛礁中遇到了长耳有尾的列达族人，开始了一段新的冒险旅程。由于游戏引擎全面3D化，6代的战斗系统也得以大幅度的改进，3D化的场景完美地解决了5代在2D场景中模拟高低差所出现的种种问题。同时本作还结合了历代作品中战斗系统的精华，再加上特有的武器锻造系统和不同的难易度选择，使整个游戏丰富却不繁琐，在增加游戏性的同时也没有让Ys系列失去原有的亲和力。此外值得一提的还有，从本作移植的PS2版开始，Ys系列也拥有了全程语音。当然，亚特鲁自然是没有配音者的。



《伊苏6——纳比斯汀的方舟》游戏封面



《伊苏F——菲尔盖纳之誓约》游戏海报

6代的成功对Falcom的影响也十分深远，此后它继续用这套引擎开发了脍炙人口的“空之轨迹”三部曲，并重制了《迷城的国度》（XANADU）等多部经典作品，都取得了市场与玩家的认可，这其中也包括3代的重制版《伊苏——菲尔盖纳之誓约》。

3代的复刻不但在战斗系统上摈弃了原来的横版卷轴系统，连标题都让人看不出复刻的痕迹，也许是Falcom并不想让玩家们把本作与之前的第3代作品联系到一起才特意这么设计的吧。时人多简称其为YsF。总之，以YsF的超高完成度来说，我们完全可以将其看作是一部全新的作品，它的主要特色还是体现在战斗系统上。本作在6代的基础上充分挖掘了3D引擎的潜力，通过引入二段跳与连击等概念将游戏的动作要素进一步加强，从而铸就了这部号称系列中难度最高的复刻版作品。而在剧情方面，本作的最大贡献就是继续对整个Ys系列的世界观进行补完，去除此前剧情当中遗留的矛盾点，将各系列前后承接起来形成一个相对完整的整体。YsF中的各个角色（尤其是多奇）都比原作丰满了许多，这些都可以说是复刻版为新时代的玩家们精心设计的内容吧。



《伊苏——起源》PC版

伊苏——起源

在YsF推出一年之后，Falcom又再接再厉推出了前传性质的《伊苏——起源》（以下简称Ys0）。Ys0是系列首部没有红发亚特鲁出场的作品（他只作为隐藏角色出场而非主角）。它的故事舞台设置在亚特鲁出生700年前的伊苏国。故事通过3位主角的视点向玩家讲述了当年那段鲜为人知的故事,包括伊苏古国覆灭的原因，达姆之塔之由来，六神官的身世等困扰玩家多年的谜题，纷纷在此揭晓。而游戏的战斗系统也延续了YsF的特点。整个游戏流程一言以蔽之就是不断地爬塔杀敌，层层递进。虽然游戏设定了3位战斗方式截然不同的主角，但相同的迷宫与Boss战还是让玩家感到些许的疲劳。实际上从严格意义来说，Ys0更像是一款纯动作冒险游戏，在角色扮演方面的出彩之处并不是太多。它对剧情的解释对于非本作粉丝而言也显得吸引力不足，但作为整个Ys系列世界观的一部分，这部作品的地位却丝毫不逊色于前面的6部正传。



在《伊苏——起源》中亚特鲁作为隐藏人物登场

伊苏7

2006年的Ys0可以说为又一个时代的Ys系列画上了句号。3年之后Ys7的正式发表标志着Falcom全面步入游戏机平台的开端。从Ys3到Ys6，Falcom以14年的时间让Ys系列重新回到PC平台，而从Ys5到Ys7，Falcom又是经过14年的时间让Ys系列再度杀回到主机平台。14年的轮回默默地诉说着Falcom的浮浮沉沉，而红发的亚特鲁每每成为单骑救主的英雄，以至于Falcom进军新市场都总喜欢讨这个红发少年的彩头。



《伊苏7》PSP版

Ys7可说是Falcom首发PSP平台的第一部作品（此前均为移植）。大概是为了与此前的PC版有所区别，7代没有使用罗马数字，而是以英文“SEVEN”进行标注，并且没有副标题。事实证明，红发亚特鲁的确给Falcom带来了好运，7代PSP版销量并没有令公司失望。而日渐成熟的中国市场也让Falcom决定在PSP版之后再推出PC版本。于是在PSP版发售3年之后，仅限于中国市场的7代PC版终于与广大玩家见面了。



Falcom为纪念公司成立30周年而特别推出的PSP版《伊苏合集》，收录了均由本社制作的《伊苏7》《伊苏1&2》和《伊苏F》

玩上游戏的大家可以感受到7代的游戏操作有诸多照顾手柄按键的设定，很明显是PSP版的后遗症。PC版甚至不支持鼠标操作，只能使用键盘或外接手柄，而在系统设定上也可以看出本作参考了不少PSP游戏的设定，比如取消了跳跃改用回避，以及强化的多角色养成系统和素材收集系统等。

本作时间轴紧接6代，主要讲述的是亚特鲁冒险手册中有关五大龙的传说故事。有关7代的具体游戏内容详见攻略，在此就不再赘述了。

其他派生作品

Ys系列除了以上8部正统作品外，还推出过包括网络游戏、网页游戏、手机游戏和桌面游戏在内的许多衍生作品。这其中最为国内玩家所熟知的可能是由Falcom授权韩国CJ Internet公司开发的网络版《伊苏战记ONLINE》。这部作品于2007年开始在韩国正式运营，在中国则由上海天希与红心辣椒分别代理简体中文版与繁体中文版。然而由于网络版《伊苏战记》几乎完全摈弃了作为ARPG的Ys系列的动作元素，将之变成一款以PVP与PVE为主的MMORPG，完全无法吸引单机粉丝群体，所以纵使有Ys6制作人田上俊介负责网络版的角色设定，也依然无法挽回游戏的颓势，最终这款网络游戏在各地的代理先后无疾而终。



《伊苏战记Online》游戏画面



《伊苏vs空之轨迹》全明星大乱斗

有关Ys的另一部衍生作品则是Falcom本社开发的Falcom版“全明星大乱斗”——《伊苏vs.空之轨迹 Alternative Saga》，这部作品集结了Falcom本社的众多人气角色，是一部Fans向定位的作品，首发于PSP平台。不过由于受到游戏引擎的限制，本作战斗的平衡性等都存在一定局限性，所以其影响仅限于各作品的粉丝群体中。此外Ys在NDS平台上还有一部由Future Creates开发的《伊苏战略版》（Ys STRATEGY）以及数部桌游产品，限于篇幅不再一一介绍了。

关于代理与中文版

Ys系列真正进入国内是从1998年《永远的伊苏》复刻版开始的，它的最初两部复刻版分别由北京晶合科技与北京新天地代理发行简体中文版（繁体版由协和国际代理，已倒闭）。其中新天地的2代豪华版附有3张光盘，收录了包括游戏原声CD和动画OVA在内的许多珍贵资料。可惜的是这两个简体中文版由于年代久远，对于收藏者来说完全是有价无市。而网上广泛流传的《伊苏1&2完全版》下载资源则并非简体中文版，而是由台湾奎宝代理的繁体中文版资源。这个台湾实体版虽然还能在市场上找到，但据称质量较差且不支持XP以上的操作系统。

而自Ys6开始，包括YsF与Ys0在内的3部作品的简体中文版则都是由北京娱乐通代理发行的。那时候娱乐通与Falcom合作密切，相继发布了包括《新英雄传说3——白发魔女》在内的数部官方简体中文版游戏，算是弥补了许多Falcom粉丝心中的遗憾。而Ys系列也借着《英雄传说》系列的东风，开始为更多玩家所喜爱，只可惜后来娱乐通与Falcom分道扬镳，玩家们直到最后也没能等到《伊苏1&2完全版》的简体中文版。

由于自Ys7开始Falcom本社将开发重点转至PSP平台，所以其后的游戏在日本并未发行PC平台版本。也就是说，《伊苏7》《零之轨迹》等作品的PC版是中国玩家所独享的特有待遇，这不仅仅是中国的代理公司积极争取的结果，从另一个侧面也可以说是消费实力越来越强劲的中国玩家群体正在以自己的力量改变世界对中国的认识。



《伊苏7》《零之轨迹》等作品的PC版是中国玩家所独享的特有待遇

“伊苏”系列作品一览表					
发行时间	游戏名称	首发平台	制作发行	简体中文代理	繁体中文代理
1987	伊苏1——失落的伊苏古国 序章	PC-88	Falcom	—	—
1988	伊苏2——失落的伊苏古国 终章	PC-88	Falcom	—	—
1989	伊苏3——来自伊苏的冒险者	PC-88	Falcom	—	—
1993	伊苏4——太阳的假面	SFC	tonkin house	—	—
1993	伊苏4——伊苏的黎明	PC-E	Hudson	—	—
1995	伊苏5——失落的砂之都凯芬	SFC	Falcom	—	—
1998	永远的伊苏1	PC	Falcom	晶合科技	协和国际
2000	永远的伊苏2	PC	Falcom	新天地	协和国际
2001	伊苏1&2 完全版	PC	Falcom	不详	奎宝
2003	伊苏6——纳比斯汀的方舟	PC	Falcom	娱乐通	英特卫
2005	伊苏F——菲尔盖纳之誓约	PC	Falcom	娱乐通	英特卫
2006	伊苏——起源	PC	Falcom	娱乐通	英特卫
2006	伊苏战略版	NDS	Future Creates	—	—
2007	伊苏战记ONLINE	PC	CJ Internet	上海天希	红心辣椒
2009	伊苏7	PSP	Falcom	欢乐百世	英特卫
2009	伊苏I&II 编年史	PSP	Falcom	—	—
2010	伊苏 vs.空之轨迹	PSP	Falcom	—	—
2011	伊苏 NEXUS	手机	GREE	—	—
2012	伊苏4——塞尔塞塔的树海	PSV	Falcom	—	—

伊苏世界是由单词总是拼错的人创造的

起初，听到NPC天花乱坠地对亚特鲁说“你是从艾乌罗佩来的吧”“欢迎来到阿弗罗卡”，笔者就会觉得Falcom非常厉害，作为日本人，居然能一口气凭空编出这么多像模像样的英文地名，实在佩服。不过佩服归佩服，只是这么多地名一时让玩家很难全部记住。于是，笔者便去寻找伊苏世界的大地图，毕竟对一个虚构世界的总体认知，一般都是从看到它的世界地图开始构建起来的。然而，笔者在看到地图第一眼的时候，忍不住笑喷了——这不就是罗马帝国时代的欧洲嘛！所有的地名都是在现实的基础上稍加改动，再取个谐音而已。比如前面提到的“艾乌罗佩”，实际上就是“Europe”的音译，即欧洲；而“阿弗罗卡”的英文是“Afroca”，仅仅把非洲“Africa”改动了一个字母。如果NPC说：“哟，哥们儿，从欧洲来的吧？”这样就好理解多了。传闻，起初Falcom毕竟是个小公司，制作团队并不大，凭空编造英文名实在太费脑子。怎么办呢？正巧，设定世界观的这个家伙，上学时默写英文单词老是拼错，便由此得到启发……

伊苏世界以欧洲为蓝本的“真相”最早是在日本Eternal World网站上被人发现的，笔者在此也只算是拾人牙慧。

伊苏世界与现实世界地名对照表				
游戏中地名	英文	现实中地名	英文	备注
阿弗罗卡大陆	Afroca	非洲	Africa	5代与7代故事的舞台
亚鲁普大山脉	The Alp	阿尔卑斯山	The Alps	就少个s……
阿尔塔戈	Altago	迦太基	Carthage	英文修改后加上Al
亚美利亚大陆	Ameria	美洲	America	就少了个c……
巴雷西亚	Barccia	巴塞罗那	Barcellona	一座港城
布里塔伊	Britai	不列颠	Britian	岛国，部分属于罗门帝国管辖
塞尔塞塔	Celceta	梅塞塔高原	Meseta	PSV平台下一部作品的舞台
迦南大漩涡	Canaan	百慕大三角	Bermuda	6代故事的舞台
底格雷斯河	Tigris	底格里斯河	Tigris River	思念在此蔓延
艾迪斯	Ediz	加迪斯	Cadiz	西班牙南部省会
艾雷西亚大陆	Eresia	欧亚大陆	Eurasia	这也可以……
艾乌罗佩地区	Europe	欧洲	Europe	原封不动地抄过来了
伽尔曼	Garman	德国	Germany	e变成了a
古里克	Greek	希腊	Greek	依然是原封不动地抄过来了……
伊贝尔半岛	Ispani	西班牙	Spain	加了一个I，另一个i的位置挪了
欧里艾托地区	Orietta	东方	Orient	具体指阿拉伯半岛的部分区域
罗门帝国	Romn	罗马帝国	Roma	伊苏世界中最强大的帝国
斯哈拉沙漠	Shala	撒哈拉沙漠	Sahara Desert	埋藏着5代的舞台——失落的砂之都
森德里亚	Xandria	亚历山大港	Alexandria	埃及最大港口，在游戏中去掉了Ale



伊苏世界（左）与现实世界（右）地图对照，不难看出相似之处



《伊苏7》出场角色介绍

亚特鲁

为了吸引女性故意把头发染成红色，欺骗过无数无知少女。女神、人类、精灵通吃，欠下无数情债。风流成性，打着冒险的幌子，到处猎艳。这一次，把魔爪伸向了位于非洲北部的阿尔塔戈公国……



技能（入手武器）

升龙斩（瓦尔雷之剑）：向上挑斩，使敌人浮空。
直击（新月刃）：以全力用剑斩击。
冲刺斩（长剑）：飞速上前施以斩击，令敌人摔倒。
光子剑（巨剑）：凝聚强光构成的长剑，向前方挥下。
飞空剑（穿甲剑）：从剑尖发射真空弹，攻击远处的敌人。
剑舞连斩（长枪之剑）：用连续攻击使敌人渐渐浮空。
下刺（长太刀）：起跳之后将剑插入大地释放冲击波。
回旋斩（钢铁斩切剑）：旋转的同时挥动手中之剑，范围攻击。
全力斩（屠熊之剑）：用剑连续斩击敌人，将其击飞。
旋转乱舞（金纱沙刀）：连续使用回旋斩，将大量敌人卷入。
压制（圣塞里克剑）：用高速的连续攻击压制敌人，并击飞。
急速击破（巨人之刃）：使敌人胸前空门大露，怒涛之势攻击。
星方阵（混沌之剑）：以剑描绘星形，用强光攻击内侧敌人。

麦雪拉

担当凯洛斯村族长职务的双目失明的巫女，拥有通过聆听风之声来了解各种预兆的能力，亚特鲁一行的来访也早早预见到了，甚至对亚特鲁的色魔本性也早已了如指掌，故意投其所好，提前穿上暴露的衣服迎接。能控制意志力低下的人的心神，亚特鲁非常忌惮，有色心没色胆，不敢过分靠近。



技能（入手武器）

风刃（祈祷锡杖）：向前方连续发射风刃攻击敌人。
雾之风（雾风杖）：发射压缩风弹，攻击远处的敌人。
清风（海鸣杖）：用阵风使周围的敌人后退，杀伤力低。
旋风（聚灵法杖）：用小龙卷风将敌人拉近。
升空之风（自动习得）：制造旋风，使周围的敌人浮空。
暴风（巡礼杖）：在身体周围制造乱气流，压制敌人。
低压（灵石杖）：用强风使前面的敌人后退。
分裂旋风（自动习得）：发射击中敌人便会分裂的小型龙卷风。
疾风之刃（水晶杖）：连续发射风刃使敌人摔倒。
大气极限（灵木杖）：制造暴风圈将敌人远远击飞。
飓风（羽杖）：制造能拉近周围敌人的巨大龙卷风。
原子风刃（白银锡杖）：直线发射能将敌人卷入的风刃。
大气光球（阿塔斯秘杖）：发射能追踪敌人的巨大风弹。

艾夏（替身：希格伦）

表面上贵为公主，私下里却是个大大咧咧的疯丫头。偷偷溜出王宫，与亚特鲁一行一同“冒险”，不仅对自己“深陷狼穴”毫无察觉，还说出“没有亚特鲁和多奇会寂寞的”之类的没羞没臊的话。在亚特鲁下手之前，基友多奇抢先一步与公主搭上一腿，令前者十分窝火。

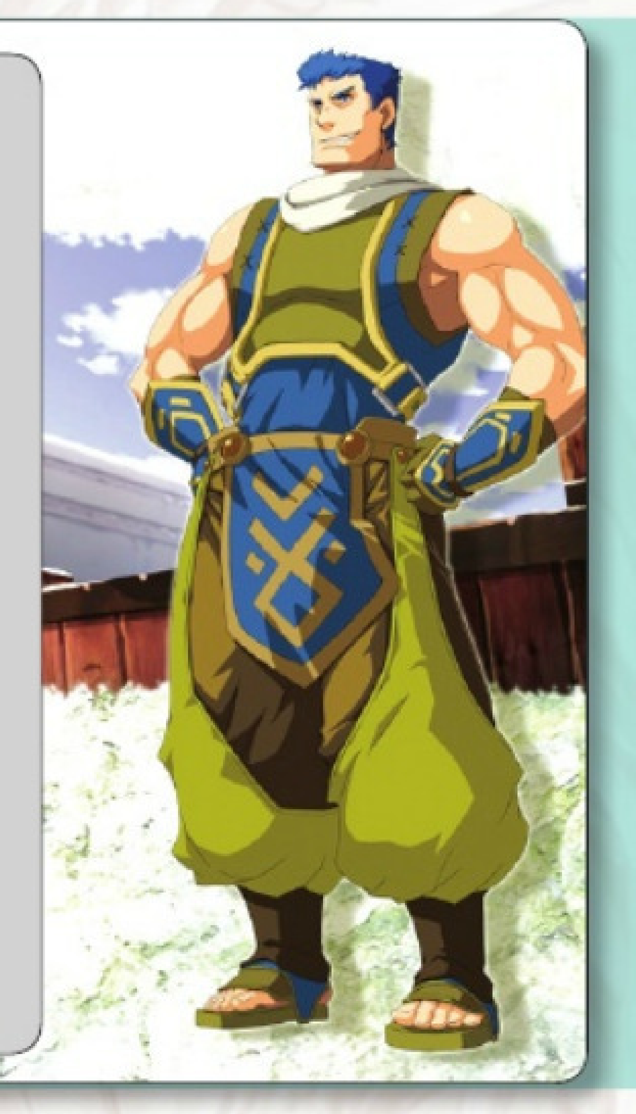


技能（入手武器）

筋斗踢（猎弓）：后旋踢，能使敌人浮空。
旋转箭（长弓）：箭矢击中敌人会喷水，妨碍其行动。
万箭齐射（木弓）：一次射出大量箭矢，进行大范围攻击。
撤步射击（龙骑弓）：向后跳的同时射出能喷水柱的箭矢。
重力爆破（急速弓）：放射弧度箭矢，使敌人进入过重状态。
杀人蜂（硬木弓）：进行速射，将敌人射成蜂窝。
雷霆箭（净灵弓）：逐渐提升箭的角度，使敌人浮空。
高压水柱射击（枯木弓）：用猛烈的水柱将敌人弹向高空。
天空奇迹（百兽弓）：快速越过敌人并喷射水柱。
超级黄蜂（飞鹰弓）：快速连射大量箭矢，攻破敌人防线。
水流爆破（漆弓）：特殊箭矢，只要击就能诱使导弹爆炸。
无限扩散（复合弓）：使用在地面直线奔流的水刃击飞敌人。
瀑布之蓝（风翼弓）：使周围喷出无数水柱，将敌人击飞。

多奇

主角亚特鲁一辈子的好基友，傻大个，浑身肌肉，孰攻孰受一目了然。虽有蛮力，但智商偏低。不过，正所谓傻人有傻福，憨厚的个性使其得到了阿尔塔戈小公主的偏爱。

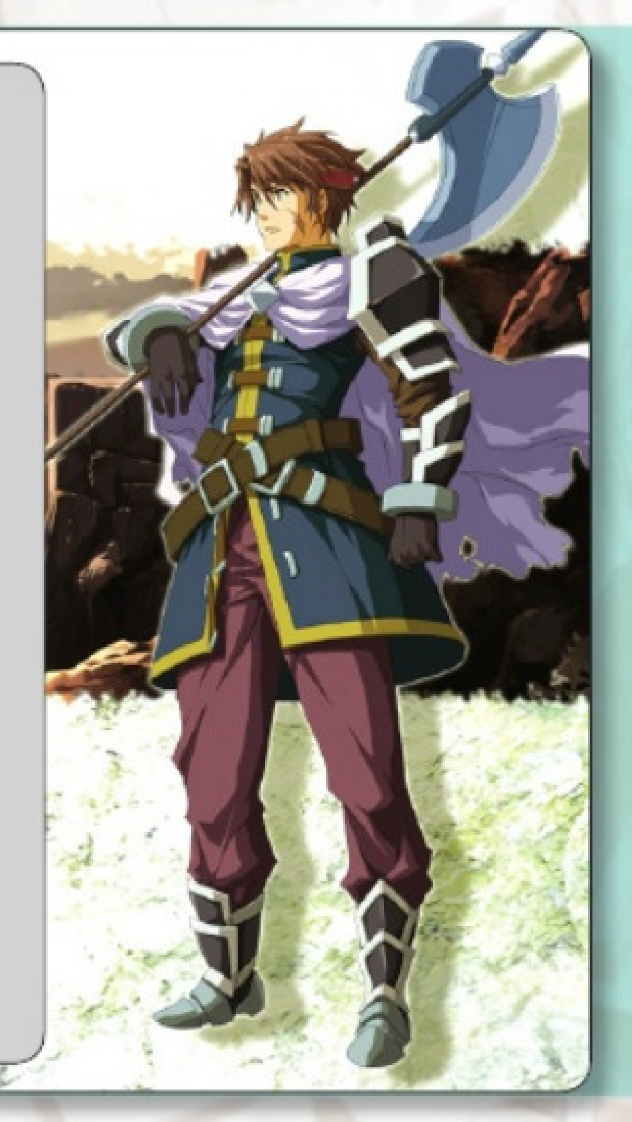


技能（入手武器）

强击（钢尖甲）：用拳头将敌人击倒在地，易令其眩晕。
组合拳（皮拳套）：冲刺三连击。
元气冲击波（紫蓝护手）：用拳头放出元气弹，攻击远处敌人。
猛撞（加尔曼指套）：向前方扑击敌人，用全身体重压制。
大力强震（护臂甲）：拳头敲地，放出冲击波使敌人摔倒。
直拳（兽骨护臂甲）：用所向披靡的猛烈重拳将敌人击飞。
上勾拳（兽皮拳套）：用上勾拳连续攻击敌人。
大地一击（黑铁护臂甲）：用地面传递冲击波，攻击远处敌人。
回旋踢（噬沙护手）：原地旋转，对敌人进行回身踢。
爆踢（仿古护手）：用连踢将敌人远远踢飞。
疾风连拳（亚比利拳套）：用有如疾风骤雨般的拳势将敌人击飞。
野性狂怒（黑银护手）：释放怒气之炎，威力大但破绽明显。
巨汉猛击（极品腕甲）：用全身解数连续攻击敌人，将其击倒。

盖修

每次都是来抢戏的，毫无存在感，有他没他都一样……唯一值得一提的是，他拥有3只非常性感的小妖孽，亚特鲁对此羡慕嫉妒恨。恨的是当年在迦南群岛，亚特鲁击败他哥哥的时候，怎么就没想起来要把小妖精们占为己有。



技能（入手武器）

横扫千军（斧枪）：攻击敌人下盘，使其摔倒。
真空刃（自动习得）：放射真空刃，攻击远处的敌人。
符术·雷爆阵（窄刃斧枪）：使用爆破符，触发的敌人爆炸吹飞。
贯天斩（巨刃斧）：纵向回旋斩下，容易令敌人眩晕。
斧技·飞鱼（飞鱼斧枪）：用斧枪突刺，并顺势向上挑起。
乱舞·连闪斧（海神戟）：多次将敌人击向空中，使其摔倒。
狼牙冲（十字战戟）：用回旋突进将敌人击飞。
符术·蚂蚁地狱（巨斧）：拉近敌人，斩击并粘贴攻击符录。
飞燕十文字（飞燕斧枪）：放射十字形真空刃，将敌人击飞。
螺旋斩（暴风斧枪）：将周围敌人卷入，击向空中并吹飞。
斧技·击灭乱舞（断罪之镰）：迅速进行突刺后，连续向上斩击敌人。
龙牙冲（月牙斧枪）：用回旋突击使敌人受到连续伤害。
震击十文字（百炼战刀）：用地面传递十字形冲击波击飞敌人。

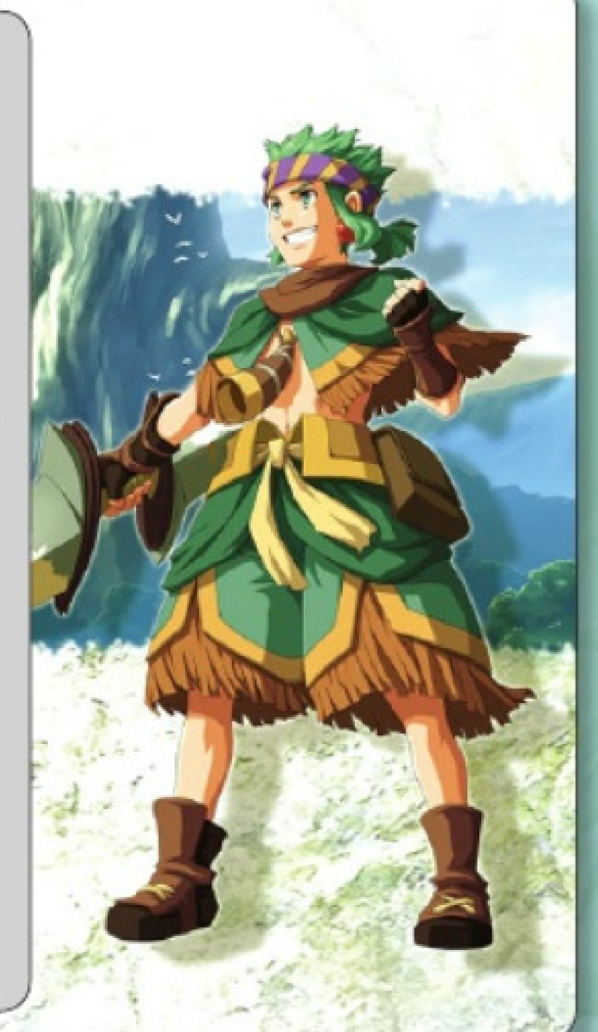
穆斯塔法（替身：克鲁希埃）

他是黑美人克鲁希埃的哥哥，与多奇类似，是个莽汉。亚特鲁本想体验一下与黑妹子交往的滋味，感受一次异域风情，但这货成了红发色魔的最大障碍——穆斯塔法一直拿着巨槌守在妹妹身边，寸步不离，见到色狼举槌便夯，让亚特鲁无从下手。



技能（入手武器）

重锤一击（大木锤）：用大锤砸地造成冲击波，使敌人摔倒。
火焰吐息（炎锤）：发射会爆炸的火球，攻击远处的敌人。
全力挥击（自动习得）：全力挥动锤子，将敌人远远击飞。
挑衅（莱铂大锤）：挑衅周围的敌人，使其陷入愤怒状态。
激励（断木锤）：轻击同伴为其注入活力，Str上升。
旋转挥击（自动习得）：旋转身体进行攻击，容易令敌人眩晕。
冲刺撞击（铁重石之锤）：撞倒敌人，并趁机全力将其挑空。
熔岩飞弹（骷髅锤）：猛烈击打地面，并发射熔岩弹。
绯红火炎柱（月影大战锤）：在前方制造吞没敌人的火柱。
猛撞击飞（自动习得）：沿地面释放一排火柱将敌人击飞。
爆裂挥击（风云锤）：用全身之力挥动大锤进行攻击。
流星冲击（噬岩锤）：从上空不断击出熔岩弹以攻击敌人。
龙焰（炎龙锤）：发射极其巨大的火球。

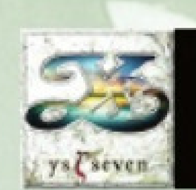


艾尔克

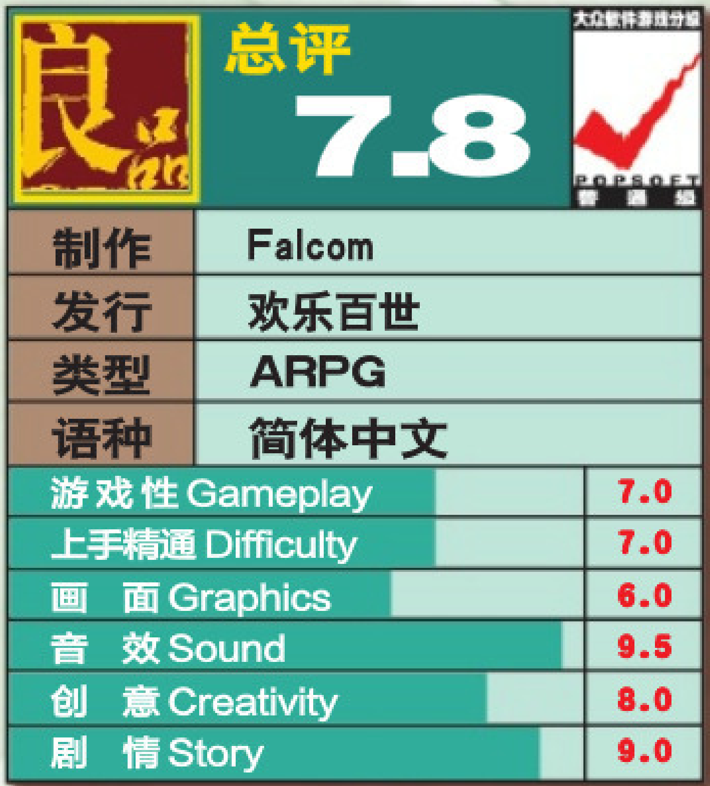
顽皮的小屁孩，毛还没长齐，什么都不懂，只知道捣蛋。由于他对亚特鲁的猎艳之旅构不成丝毫威胁，就不费笔墨介绍他了……

技能（入手武器）

石刃（自动习得）：令地面隆起尖利的地刺攻击敌人。
落石（自动习得）：令敌人头上落下岩石，易使敌眩晕。
风火轮（艾雷飞刃）：像车轮一样纵向旋转，斩杀敌人。
滑行攻击（自动习得）：迅速攻击敌人下盘，令其摔倒。
偷窃（破军刃）：用身体撞击敌人，令其掉落金币。
升天风火轮（回旋刃）：垂直方向旋转斩击，将敌人击向空中。
高空猛击（锚刃）：从空中突击，使敌人摔倒。
回旋刃（自动习得）：掷出回旋双刃，破绽较大。
豪强（牙锋刃）：用身体撞击敌人，使其掉落稀有道具。
急速连击（风云刃）：用迅雷之速攻击敌人，使其无暇反击。
大地之刃（圆轮刃）：制造无数地刺，将周围敌人击向空中。
飞叶回旋镖（伊斯卡古双刃）：投掷飞速旋转的双刃攻击敌人。
旋转石刃（紫黑飞刃）：连续制造地刺，将敌人卷入战圈突击。



红发色魔旅行记



良品 总评 7.8

制作	Falcom
发行	欢乐百世
类型	ARPG
语种	简体中文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	6.0
音效 Sound	9.5
创意 Creativity	8.0
剧情 Story	9.0

众所周知，“伊苏”中的主角亚特鲁几乎从不说话，而此次引入的CV（Character Voice）则有些叫人出乎意料。确切地说，亚特鲁并不是个哑巴，只是制作者偷懒没有设计任何台词给他。所以，本次剧情攻略的重点将会放在脑补亚特鲁的心理活动方面，让笔者心中的亚特鲁能够在各位读者朋友的面前生动饱满的“活”起来。正所谓一千个读者就有一千个哈姆雷特，同样，一千个玩家心中就有一千个亚特鲁。可以肯定的是，笔者心中的那个，一定是最猥琐的那个……哈哈，纯属娱乐，切莫当真。

支线任务

序号	名称	触发	报酬	要点
1	缇娅的委托	旧城区缇娅家	龙气水滴	去夏努尔之前找缇娅即可
2	寻找阿尔塔戈的爽口水源	市区酒馆老板	鹰目石II	任务目标醇水可以在风之圣地采集到
3	寻找美丽花朵种子	广场上爱花少女	幸运宝玉	8类种子，从盲女村子回来即可收集齐
4	大小姐的宝石收集	市区道具店旁边民房里的大小姐	守护戒指II	从风之圣地回来可收集齐，怪物掉落
5	授课·阿尔塔戈各地的民族	市区酒馆里的热心学者	高手心得	从风之圣地回来可收集齐，采集获得
6	授课·巨兽的生态	同上	蓝色勾玉	从风之圣地回来可收集齐，宝箱获得
7	消灭洞窟间道魔兽	市区酒馆客房里的行商	力量护腕II	注意！要在去赛格拉姆村之前接任务
8	就算钓竿折断也不会放弃	夏努尔村垂钓者	幻影胸针II	从风之圣地回来可收集齐，采集获得
9	参拜森林的守护神	夏努尔村长家下方居民老婆婆	银蛇戒指	来回折腾……从大树回来才能接任务
10	收集神秘药剂材料	赛格拉姆道具店店主女儿	紫电戒指II	在沙漠区域即可集齐所有材料
11	帮助风车工匠	凯洛斯村左侧民房二楼工匠	决死心得	从风之圣地回来可收集齐，怪物掉落
12	女儿的礼物现在在何处	凯洛斯村左侧民房一楼慈父	活力腰带II	可爱耳饰在峡谷山洞里的光线照射处
13	参拜森林的守护神·二	夏努尔村长家下方居民老婆婆	全员最大HP+100	还是来回折腾
14	寻找走失的比卡多	赛格拉姆喂猪少年	红色勾玉	散落大陆的7只小猪，1次限带1只
15	授课·阿尔塔戈的五大龙	隐秘村右侧民居中的学者	黑之守护	收集四大灵地与魂之井中的矿石
16	灵药的调制实验	隐秘村合成工房	灵气符	收集素材，合成全部5种灵药
17	赛格拉姆的神圣之火	紫雾时市区里的赛格拉姆战士	紫电戒指III	注意！要在前往海之灵地前接受任务
18	消灭巨兽·一角兽	从阿尔塔戈平原·东部往北走	龙珠	位于靠近市区的平原北方，30级可打
19	消灭巨兽·噬沙怪	炎之神殿门口自动触发	多奇EX技能强化	必遇怪，建议35级以上去挑战
20	消灭巨兽·大地虫	从赛格拉姆沙漠·西部再往西走	盖修EX技能强化	建议40级去挑战

注：对于收集任务，只要将路上看见的都采集了，一般就能轻松集齐，没有难度。至于时限，1至12号任务请于登上遗迹岛之前完成，13到20号任务请于进入魂之井最下层之前完成。

药剂合成		
名称	需求素材	药剂效果
伊克药剂	泉水×5、伊克叶×5	单人恢复50HP
萨莉梅拉药剂	泉水×5、萨莉梅拉叶×5	单人恢复200HP
纳多莉药剂	泉水×5、纳多莉花×5	单人恢复500HP
斯特利加药剂	五色灵水×5、怪物体液×5、斯特利加叶×5	单人恢复1000HP
阿尔普药剂	冥府圣水称5、巨兽体液×5、阿尔普花×5	单人恢复2000HP
米尔拉香	伊克叶×5、科莫那花×5、泉水×5、怪物体液×5	全体恢复150HP
塞布莉娜香	萨莉梅拉叶×5、纳多莉花×5、泉水×5、怪物体液×5	全体恢复500HP
巴鲁香	斯特利加叶×5、阿尔普花×5、泉水×5、巨兽体液×5	全体恢复1000HP
卡米卡秘药	浑水×5、怪物体液×5、卡米卡果×5、鲁格特果×5	复活，恢复100HP
齐格尔秘药	醇水×5、怪物体液×5、齐格尔果×5、罗金果×5	复活，恢复300HP
玛欧姆秘药	腐水×5、五色灵水×5、玛欧姆果×5、安布纳果×5	复活，恢复1000HP
万能药	浑水×5、科莫那花×5	治疗异常状态
龙气水滴	泉水×5、巨兽体液×5	恢复100SP
生命灵药	鲁格特之种×10、伊克之种×10、巨兽体液×10、五色灵水×10	增加HP最大值
力量灵药	卡米卡之种×10、科莫那之种×10、怪物体液×10、五色灵水×10	增加STR最大值
防御灵药	罗金之种×10、萨莉梅拉之种×10、怪物体液×10、五色灵水×10	增加DEF最大值
技巧灵药	齐格尔之种×10、纳多莉之种×10、冥府圣水×10、五色灵水×10	增加DEX最大值
敏捷灵药	安布纳之种×10、斯特利加之种×10、冥府圣水×10、五色灵水×10	增加AGL最大值



第一章 起始之祠

“难得啊，这次居然没有坠海被冲上岸。”红发冒险家亚特鲁站在商船的甲板上，遥望不远处破败的遗迹岛，暗自庆幸——以往的狼狈经历让他心有余悸。站在他身边的是一名身材壮硕如熊的巨汉，名叫多奇，自从探索伊苏古国开始，两人便结伴冒险，此次两人前往阿尔塔戈公国继续冒险旅程。

正眺望着，一艘巨大的军舰从身边气势汹汹地驶过，侧舷上3门黑洞洞的大炮把壮汉多奇都吓得大惊失色。商船船长解释道，那是公国龙骑士团的巡海军舰，前阵子战争时期，就那么寥寥十几艘军舰便将处处横行霸道的罗门帝国舰队集群击退。正聊着，一座繁华的港口都市——阿尔塔戈市映入眼帘，码头上工人们正热火朝天地装卸着货物。

谢别船长，两人在市区的大街上遇到一个可爱的卖花小萝莉。亚特鲁掏了5块钱买了1朵花，小萝莉二话不说又多给了1朵作为赠品，不禁让亚特鲁稍微多想了一下——长得帅就是有好处啊。

来到广场喷泉旁，一个名叫劳德的千龙长（统帅龙骑士的军衔之一）正欲强抢卖花民女，看得出这女孩虽然出身贫寒，但掩盖不住高雅的气质，蓝色秀发犹如瀑布般倾泻到腰间，精致的蓝色发饰点缀其中，双瞳清澈恰似蓝宝石，柳眉微颦，秀色可餐。亚特鲁自然不会放过这等英雄救美的好机会，几欲出手干涉，谁料，方才的卖花小萝莉抢先飞奔过来，对着劳德一阵狂踢，试图为姐姐解围。劳德恼羞成怒，揪起小萝莉的头发。亚特鲁路见不平一声吼，吼完一声我就怂……劳德以两人有罗门间谍嫌疑为由，将亚特鲁和多奇押入大牢。



欲加之罪，何患无辞

狱中，劳德欲假公济私，继续向两人发难，还好另一位千龙长——具有“阿尔塔戈之鹰”美誉的塞亚斯及时认出了亚特鲁就是传说中大名鼎鼎的冒险家，这才化险为夷。塞亚斯将二人引荐给阿尔塔戈公国的统治者——凯玛尔公王陛下。公王虽然有种不言自威的气场，但对两位冒险家还是和蔼有加。公王称，从他的挚友“独眼海贼王拉多克”那里，已经听闻了许多二人的事迹。接下来话锋一转，说最近阿尔塔戈公国地震频发，各处出现了许多裂缝，最近在近郊一处悬崖裂缝中发现了一座废弃的古祠堂，他恳请亚特鲁二人能帮忙调查此事。

祠堂距市区不远，二人很快赶到现场。祠堂是一个不大不小的石洞，最里面竖立着一座石碑，上面描绘着让人难以理解的图案。亚特鲁感到石碑上有种莫名的力量吸引着他，他不由自主地走上前去用手触摸石碑，突然一阵光华闪过，空中传来虚幻缥缈的声音，声称亚特鲁是被选出来的战士，阿尔塔戈即将迎来毁灭云云。没等两人缓过神来，声音消失了，两人决定先回王宫向公王汇报情况，不料一只双头大王八从天而降，拦住两人去路。大王八承受不住两人疾风骤雨般的攻击，眼看就要落败，突然间它的躯壳硬若磐石，刀枪不入。石碑再次亮了起来，将“月之印”寄宿在亚特鲁的身体里，借着这股力量，亚特鲁使出全身力道将大王八一举击溃，而

他自己也力竭倒地。此时，卖花姑娘为了采花正巧路过祠堂，她将昏迷的亚特鲁带回自己旧城区的家中，让他躺在自己的床上安歇了。受到女孩无微不至的照顾，亚特鲁很快便醒了过来。女孩介绍说自己叫缇娅，妹妹叫玛雅，可惜妹妹是个哑巴，两人以经营花和草药维持生计。女孩举手投足之间透露着大家闺秀的气质，亚特鲁恨不得在这香香的床上再赖上几天，可惜多奇不合时宜地赶来，催他赶紧进宫……



看在公王的面子上，长老破例允许二人进入圣地

第二章 夏努尔的大树

听到两人的汇报，凯玛尔公王脸上仅闪过一丝震惊，很快就恢复了王者的平静。他猜测，亚特鲁获得的力量或许与传说中的“龙”有关。关于龙的具体传说，公王说夏努尔村的法缇玛长老比他知道的更多，便帮两人写了封介绍信。离开市区之前，亚特鲁念念不忘那对卖花的姐妹，便赶往旧城区的缇娅家。缇娅正在家中发愁，询问情况，她说要送药到夏努尔村，但由于公国的道路上魔兽盘踞，必须乘坐龙车，可下一班龙车不知要等到什么时候。真是天公作美！亚特鲁殷勤地替缇娅接下了送药的活儿，嘴上还虚伪地说只是恰巧顺路。

据公王说，夏努尔村位于平原东南的树林中，是个保持着传统的村庄。亚特鲁与多奇刚刚迈入树林，便遇到了1个十二三岁样子的顽皮少年，自称是法缇玛长老的孙子。亚特鲁信以为真，便将介绍信递给他，谁料少年拿了信之后，扮了个鬼脸扭头就跑，两人暴汗不止。森林深处，报应来了，刚才偷信的小屁孩被一头红毛大野猪追得屁滚尿流，还好亚特鲁与多奇赶到，帮他解了围。

少年名叫艾尔克，虽然嘴上仍旧是一副不领情的样子，但还是乖乖地把介绍信物归原主。两人来到村长家，发现法缇玛长老是个矮小的老婆婆。亚特鲁说起路上遇到的顽皮少年，没想到长老居然承认那就是自己的孙子，真是家教不严。法缇玛称，这个村子里也有供奉“龙”的祭坛，既然有公王的介绍信，她就破例让两人踏入族人的圣地——夏努尔村的大树。此树庞如山丘，内部中空，宛若宫殿，祠堂就居于其中。艾尔克躲在暗处偷听到了谈话，自告奋勇地当起两人的导游，三人结伴向大树进发。

大树内的道路错综复杂，在深处，一只巨型苍蝇破茧而出（苍蝇为啥会破茧这个问题困扰我许久），艾尔克脑袋一热，不顾危险冲上去举刀便砍。战斗结束，艾尔克为自己的鲁莽表示歉意，并解释道，自己的父母两年前被巨兽杀害，他对这类巨兽痛恨入骨。在大苍蝇的背后，3人发现了供奉地龙“拉达・曼玖”的祭坛。艾尔克说，地龙是守护着这片土地的五大龙之一。亚特鲁再次感到石碑正散发着不可思议的气息，触摸石碑，空中传来“具有资格之人”“毁灭即将来临”之类莫名其妙的话。最后，石碑的光华钻入亚特鲁体内，得到“地之印”。

回到村里，法缇玛长老向亚特鲁讲述起五大龙的传说：五大龙掌管着所有生命，支配着这块阿尔塔戈大陆，相当于这片土地的神明。在祭坛里听到的声音，想必就是神龙的声音。既然有五大龙，如今只听到了其中两只龙的声音，那么就有探访其他的龙祭坛的必要了。至于其他祭坛的消息，法缇玛推荐两人去咨询龙骑士团的德莱泽恩将军，因为他原本是西南沙漠赛格拉姆村的村长，那个村落必然也供奉着一条龙，他或许会知晓祭坛的具体地点。

村口，艾尔克为两人送行。亚特鲁正准备道别，多奇提醒他是不是忘了什么——送药的事儿被他忘得一干二净！在美女面前答应得倒是痛快，实际办事儿的时候却毫不上心，真是个只知道讨女孩子欢心的败类啊！亚特鲁惭愧地把药交给艾尔克，让他转交给他奶奶。

第三章 炎之神殿

在距离市区不远的草原上，美丽的采花姑娘缇娅陷入了被魔兽包围的窘迫境地，不知为何，驱兽之香的效果今天并不好。正所谓无巧不成书，这一幕刚好被正在赶路的亚特鲁二人看到。尽管对手仅仅是3个小杂兵，为了耍酷，亚特鲁还是毫不吝啬地把大招甩了出去……

收拾完魔兽之后，亚特鲁恬不知耻地主动提出要送缇娅回家。回到市区，亚特鲁本想去缇娅家中坐坐，但无奈多奇反复催促还是尽快去找德莱泽恩将军为妙。

宫廷中，宰相认为应该减少对贫民的支援，转而发展经济，放宽对商人的政策，而公王与之意见相左，双方展开了争论。亚特鲁见公王正忙，便打消了觐见的念头。来到王宫东侧的骑士团办公室，在塞亚斯千龙长的引荐下，两人见到了德莱泽恩将军。将军虽然表面威严，但实际上也是个明事理的人，爽快地告知了祭坛的地点。将军说，在赛格拉姆村的旁边，沙漠的尽头，有个叫做炎之神殿的遗迹，祭坛就位于其中。不过，要想进入神殿需要得到当地首领的许可，将军二话不说便写了封推荐信。


大夏天的，闯进遍地岩浆的炎之神殿，要起痱子了

两人刚想离开市区，一个带着头巾的谜之少女将他们叫住，她自称叫艾夏，也不征询亚特鲁是否同意，就强行要求加入冒险队伍。其实根据此女骄横的态度，亚特鲁立马就推断出她是公王的女儿，也就是当今的公主殿下。当然，有美女相伴，自然是好事，亚特鲁便揣着明白装糊涂了。

穿越了平原、洞穴、沙漠，3人不远万里，来到位于大陆西南侧的赛格拉姆村。此处黄沙漫天，土地龟裂，居民建筑多以巨石堆叠而成。让亚特鲁意想不到的是，艾夏看似娇弱大小姐，却一路撑了过来。不仅如此，她的箭术也帮助队伍铲除了不少凶猛飞禽。亚特鲁剑术虽精，但对付起鸟类却稍显乏力，因此艾夏这一路倒也帮了不少忙。



要一栋房子的钱？！亚特鲁两颗肾都卖了也买不起啊！

来到村长家，一个体态柔弱的黑妹子接待了3人。黑妹名叫克鲁希埃，是村长的妹妹。拿出介绍信，亚特鲁方才知道，德莱泽恩将军正是兄妹俩的父亲，但因为父亲曾抛弃家乡，将村长的重担扔给儿子，因此父子关系极为紧张。正聊着，克鲁希埃突然软瘫瘫地倒在地上，咳嗽不止，艾夏当即诊断出她罹患了地方性绝症——伊斯卡热。亚特鲁将其搀扶上床，并用家中备用的药物暂时抑制住病情。未几，村长穆斯塔法回到家中，看到亚特鲁将妹妹抱上床，满面淫相，便以为是来劫色的，提起巨槌便朝红毛头上夯去……

澄清事实后，他对亚特鲁表示了歉意，看妹妹暂无大碍，为了表达诚意，便决定与3人同行，探索炎之神殿。

与之前的经历极为相似，这次亚特鲁在炎龙“安格·巴尔”的祭坛石碑上获得了“炎之印”。

第四章 地下水道

回到村里，也不征询穆斯塔法的同意，亚特鲁径直冲入黑妹克鲁希埃的闺房，还狡辩道只想看看她是否安好……

穆斯塔法说，最近异变频发，绿洲干涸，沙暴四起，巨兽激增。更为严重的是，许多村民患上一种怪病，即伊斯卡热。病发前期咳嗽、发热，后期躯干石化，直至死亡。此病无药可医，仅有特效药可延缓病情恶化，但价格十分昂贵。至于这些异变与大龙所述“灾难、毁灭”是否有所关联，还需拜访剩余的神龙方可知晓。穆斯塔法解释道，阿尔塔戈大陆上原本有五氏族，每个氏族供奉着1柱神龙。随着时代的发展，其中两个氏族消失了。仅存的三大氏族亚特鲁已经拜访了两个，也就是夏努尔与赛格拉姆。下一步，他推荐亚特鲁去拜访位于大陆西北的凯洛斯氏族。

画面转向王宫，一名手握斧枪的黑衣青年潜入宫廷盗窃，得手后全身而退。此事一发，龙骑士团颜面大损，高层下令封锁全国道路，挨家挨户排查嫌犯，一时间满城风雨，亚特鲁三人造访凯洛斯村的计划也因道路不通而泡汤。无奈，只好暂回阿尔塔戈市。

回到市区，亚特鲁直奔广场喷泉，找寻卖花姐妹婀娜的身影。一阵寒暄后，小玛雅突然昏厥倒地，咳嗽不止，症状与黑妹相仿，似乎更加严重，不仅高烧咳嗽，手脚也开始硬化。悲催的小萝莉，前几天还活蹦乱跳的！姐姐缇娅心急如焚，由于奸商哄抬药价，平民百姓买不起抑病特效药。亚特鲁拍了拍胸脯：不用愁，包在我身上！

来到广场东侧的“赞基巴商会”（这名字起得霸气侧漏）询问药品原料价格，由于供不应求，原料“绯晶石”已被炒到一栋房子的价钱！一栋房子啊！亚特鲁一阵眩晕，扶着墙离开商会。还是多奇纯爷们，对奸商破口大骂，几欲动粗，被众人拦下。见到亚特鲁空手而归，缇娅心急如刀绞，听闻市区下水道里或许也会有绯晶石，缇娅只身一人奔出门外。缇娅只是个弱女子，手无缚鸡之力，更遑论对抗下水道中凶残的魔兽。追到下水道门口，亚特鲁等人发现劳德率领的龙骑士正守着入口，劳德那畜生正与缇娅商谈龌龊的通行条件。吃过一次牢狱之苦，亚特鲁这回彻底认怂，打算暂不插手，谁知劳德见了艾夏反而怂了——在一起生活久了，差点把艾夏公主的身份给忘了。下水道深处，在干掉一只大螃蟹后，众人如愿以偿地拿到了绯晶石。玛雅的病情也暂时得到了抑制。

出人意料的是，塞亚斯千龙长竟然赶来探望玛雅。原来塞亚斯亦出身旧城区，算是姐妹俩的青梅竹马，亚特鲁心中一阵不爽。从塞亚斯口中得知，缇娅与玛雅并非亲姐妹，两人均幼失怙恃，打小就相依为命。塞亚斯还当面拆穿了公主的身份，亚特鲁很配合地假装惊讶了一下。艾夏辩解道，她想亲自查看各地异变的情况，为父王尽一份力。塞亚斯还说，盗贼已经逃逸，道路也已解除封锁，他们想去哪就去吧，公主就拜托亚特鲁照顾了——殊不知羊入虎口……

第五章 风之圣地

在通往凯洛斯村的峡谷里，亚特鲁一行遇到了擅闯王宫的盗贼——盖修，此男也算旧相识了。半年前，他的哥哥艾伦斯特曾妄想控制纳比斯汀方舟，以获得神之力，不料被神力反噬。盖修曾试图阻止哥哥愚蠢的行径，

但被击败，最后还是亚特鲁收拾了残局（以上为6代剧情）。他哥哥有3只性感暴露的人造妖精，自从哥哥死后，盖修就将她们占为己有，亚特鲁各种羡慕嫉妒恨。于是见面之后，两人二话不说拔剑相向，打完一场又释然大笑，尽显男人激情。

建于高山之上，风车林立，吊桥纵横的凯洛斯村

盖修称有个女人会在山顶的“见风台”等亚特鲁，既没有解释为何闯入王宫，也没有说清来阿尔塔戈的目的，就头也不回地离开了。

凯洛斯村建于高山之上，此处风车林立，险峰之间吊桥横越，云雾缥缈。事实证明，亚特鲁不虚此行。族长是个盲人姐姐，名叫麦雪拉。此女子美艳不可方物，双眼微闭，长长的睫毛微微颤动，宛如蝶翼轻分，激起亚特鲁心中阵阵涟漪。更让人血脉贲张的是，她上身仅仅裹着两根小布条，吹弹可破的嫩肤呼之欲出……

麦雪拉虽盲，但能感知风传来的消息，对于红发色魔的到来，以及他的目的、喜好，也早已有所预知。既然大家都心如明镜，不多废话，亚特鲁一行在杀掉一只巨型狂乱食腐鸟后，来到风之圣地中的祭坛，得到风龙“穆·安缇”的馈赠——“风之印”。风龙说：大地荒废，风带污秽，毁灭即将来临。亚特鲁是持有资格之人，应当尽快拜访最后一柱龙神。

回到村中，麦雪拉向众人细细讲述龙神的传说：远古的阿尔塔戈存在着“五大龙”和“五氏族”，五氏族崇拜着各自的龙神，并承担着各自被赋予的任务，其中大地之民夏努尔负责“丰收”，炎之民赛格拉姆负责“活力”，风之民凯洛斯负责“气息”，海之民艾德娜负责“繁荣”，月之民伊斯卡负责“协调”。在龙神的庇护下，整块大陆欣欣向荣。可是大约两百年前，发生了一件事……然后，其中的2个氏族就消失了，消失的氏族正是艾德娜与伊斯卡。

说到“伊斯卡”这个词儿，众人并不陌生，怪病的名字正由此而生。失去了对五大龙的信仰，失去了大地的和谐，才会造成今日异象频发的状况。至于艾德娜氏族，其实并未真正消失，他们残存了下来，生活在阿尔塔戈市区，族长正是当今的阿尔塔戈公国君主——现公王凯玛尔殿下。如今，只剩下海龙还没有拜访，作为族长，凯玛尔公王定当知晓祭坛的所在。

第六章 艾德娜故地

与盲女姐姐依依不舍地道别后，传送回阿尔塔戈市区，觐见公王陛下。守门的龙骑士拦下一行人，说公王身体抱恙，再加上与宰相争执不断，积劳成疾，正卧病在床。其实，全国上下都知道，公王也不幸罹患了伊斯卡热。听到亚特鲁的声音，公王示意准入。由于艾夏一直是私自出宫，在父王面前，见了亚特鲁与多奇的面，还要装作一副不认识的样子。但当公主与多奇两人四目相对时，眉目传情溢于言表，公王朗声大笑，说这点小伎俩是骗不过他这种过来人的，女儿你就别装了，小公主羞赧万分。



小公主与多奇当着家长的面打情骂俏，亚特鲁面色铁青

说到正事，凯玛尔公王承认自己就是海之民首领的后裔。正如麦雪拉指出，在阿尔塔戈市居住的大部分居民都是海之民艾德娜的后裔。原本，他们也保持着传统，信奉着龙神。但是因为和从东方来的交易民族打交道，艾德娜人就变了。开始了买卖和交易，背弃了原本的海龙，转而接受海神“古拉提欧斯”的信仰，以追求更大的经济繁荣。200年前，艾德娜人舍弃了故乡，在海边建设了阿尔塔戈市，最后统领整个公国，成就了现在的样子。海龙“奥·贝伦”的祭坛，正位于近海的遗迹岛上（也就是故事伊始亚特鲁眺望的那座小岛），其实那座岛，才是他们艾德娜人曾经居住过、繁荣过的地方。如今，由于岛上地脉混乱，魔物丛生，公王下令任何人禁止登陆，至今仍是一座无人岛。公王当机立断，帮亚特鲁一行准备了登岛的小船，他希望亚特鲁能在最后的龙神那里获知事情的真相。



睫毛如蝶翼般微微颤动，似有一阵芬芳飘来，沁人心脾

离开寝宫前，艾夏忘记了场合，自然而然地与多奇打情骂俏起来，公王趁机羞她，艾夏红着脸蛋，无地自容，拉起多奇就往宫外跑……

亚特鲁心中甚为恼火，两人不打招呼就搞上了，自己还没准备下手呢！此时亚特鲁与公王独处一室，公王说，看到自己的女儿心有所属，已故的王后也会很欣慰吧——真是哪壶不开提哪壶。临走前，公王把自己的戒指交给亚特鲁，说这是公王家代代相传作为海之民首领的证明，说不定在遗迹岛上能派上用场。

做足了万全的准备后，亚特鲁、多奇、艾夏3人，划着小船，前往遗迹岛。船

上，公主艾夏吐露心声，如果以后亚特鲁和多奇走了，自己肯定会寂寞难耐的。亚特鲁小声嘀咕道：多奇你就嫁了吧，以后我就一个人浪迹天涯，寻找更漂亮的妹子去了。多奇急了，那哪儿成啊，说好的好基友一辈子。

遗迹岛距离大陆并不远，也就几海里的样子，在肉眼视力可及范围内。3人在船上插科打诨，不一会儿就到达了目的地。令人意想不到的是，一袭黑衣的盖修正跷着二郎腿，坐在岸边的石头上等待3人的到来。盖修表示要协助亚特鲁，什么都不解释清楚，就强行加入了队伍。艾夏一再逼问他为何潜入王宫行窃，盖修解释道，他只是奉他人之命，单纯地想要与海之民的族长——公王陛下取得联系，根本没偷东西，盗窃的罪名是龙骑士扯淡的。3人没想到盖修已经掌握如此多的信息，公王是海之民族长的事情就连公主也还是刚刚知晓，盖修必然不是局外之人，于是便不再深究，暂且把精力放在找寻祭坛上。



差点沦为大蜥蜴的点心

岛上险象环生，不过这一切在主角光环面前都是浮云。利用公王的戒指打开一道密门后，4人辗转来到海龙祭坛前。与往常一样，亚特鲁将手放在石碑上，石碑上的图案光华四射。海龙告诉4人，“终焉”已经开始，不久后“毁灭之风”将会吹起，所有生灵都会灭亡，直到新世界重新萌芽。获得“海之印”后，盖修说，他知道有个人明白五大龙到底说了什么，回阿尔塔戈去见他吧。

离岛时，4人遭遇大量巨型蜥蜴堵截，还好龙骑士军舰赶到，用炮弹将怪物轰个稀巴烂。亚特鲁本以为军舰是欢迎英雄凯旋的，然而出人意料的是，德莱泽恩将军踱下军舰后，声称亚特鲁涉嫌暗杀公王并将其逮捕，理由是公王临死前，他曾经与公王独处一室——看吧，妹子泡多了，必然四处树敌，迟早会遭人陷害的。

大牢里，性感的黑妹军官举起皮鞭，狠狠鞭笞着亚特鲁，心想让你俊俏的脸只会勾引妹子，毫不留情地往死里打。按照惯例，死刑犯将会赤身在斗技场与猛兽搏斗，接受上天的裁决。这下正中下怀，亚特鲁就算裸体上阵，照样能手刃Boss。胜利后，斗技场发生地震，多奇与盖修趁乱劫场，将亚特鲁救走。亚特鲁纳闷，你们不也被关着么。盖修自豪地说，有会飞的性感小妖精们在，拿到牢房钥匙易如反掌。臭显摆！亚特鲁恨得牙痒痒。逃至城门，却发现此处已被重兵把守，缇娅出现，将3人引到旧城区的下水道，称里面有通向城外的密道。果不其然，3人顺利逃脱，亚特鲁心怀感激，美人诚不我欺也。

第七章 三大灵地

逃出城后，盖修说在平原上有个湖，湖对面有个高台，高台上有个人……在等亚特鲁。亚特鲁暗骂道，这种“山里有座庙”的故事早听腻了，不知道盖修葫芦里卖的什么药。3人来到高台，却不见半个人的踪影。正纳闷时，倏然间，天荒地暗，再一睁眼，3人置身一座静谧的小村庄旁，此处天空幽如绿墨，土地平旷，屋舍俨然，宛若世外桃源。一个带着眼镜、身着方士服装的斯文男子前来迎接3人。此男名叫夏利亚兹，自称是这伊斯卡隐秘村的代理族长，亦是盖修的符术老师——看来盖修肯定吃过哑巴亏，不然凭他的性格，是不会轻易甘拜别人为师的，正是他命令弟子盖修将亚特鲁引到此处。

来到村长家，夏利亚兹解释道，正如大家所料，伊斯卡族并未消失，而是在这“狭缝之间”中秘密存活了下来。原本月之民——伊斯卡族是在阿尔塔戈市那一带生活着的，直到200年前，海之民艾德娜自遗迹岛搬迁来，大肆迫害族人。而后，逃亡的族人便在这个由月之秘术开辟出来的狭缝中隐秘生活着……



性感小妖精协助二人逃出生天

之后，艾德娜之民修筑了海港都市，盛极一时，世人便渐渐将伊斯卡之民的存在遗忘了。把亚特鲁请来，是因为他了解到，五大龙已经把亚特鲁选作龙的战士，而龙的战士具有停止“毁灭之风”的能力。一旦毁灭之风吹起，阿尔塔戈的“和谐”就会被扰乱，一切“绳命”都将命丧黄泉，重入轮回。这些天，众人目睹到的种种“不祥的征兆”，正是毁灭之风即将刮起的前奏。想要制止毁灭之风，

传说中，龙的战士必须先将各地沉睡的巨龙从长眠中唤醒，挑战巨龙并受到认可，当面接受巨龙赐予的力量。那么，龙神们沉睡于何处呢？其实每个龙神沉睡的“灵地”正位于祭坛石碑的背后……妹的，五个祭坛又得再跑一趟啊！还得费尽口水跟每个族长解释啊，不得累死啊！

“没有这个必要！”一阵银铃般婉转动听的女声传来，亚特鲁回眸望去，正是他朝思暮想的盲女姐姐，身后还跟着穆斯塔法和小鬼头艾尔克。原来，通过聆听风的声音，麦雪拉预知了这一切，便事先为亚特鲁将各族代表召集起来。还是成熟的姐姐最贴男人心。姐姐说，传闻要想进入龙的灵场，没有继承族长血统的人协助，是肯定行不通的。因为每个灵地都需要“开门的暗语”，而这暗语由各族族长世代秘传。现如今，各路英杰齐聚一堂，唧唧喳喳，好不热闹。众人分析道，有两个灵地暂时还去不得。其一，由于海之祭坛现在暂时被龙骑士封锁，海之民的族长后裔——公主殿下也暂时被困宫中，海龙灵地去不得；其二，月之民的祭坛下落不明（初始的祠堂仅仅是个替代品而已），200年前，伊斯卡族长家族的血脉因遭受迫害几近断绝，是否有后裔幸存尚不明了（夏利昂兹仅仅是代理族长），月龙灵地更无缘寻觅。综合考量，众人决定先去拜访地龙、炎龙、风龙这三大灵地。


眨眼间，仿佛来到宁静的世外桃源


所谓地龙，是只会喷火的……小怪兽

众人首先来到夏努尔。在地龙祭坛前，艾尔克念叨咒文，一阵幽光从脚下升腾，众人被传送至灵地内部。在灵地深处，众人有幸目睹了地龙“拉达·曼玖”的“尊容”。等等，这货不是奥特曼打的小怪兽的样子么？您怎么摇身一变化为神龙了？不等多想，地龙一巴掌拍将下去，亚特鲁则非常配合地将左手背端平，置于右肘之下，右小臂垂直，手呈刀状：“biu~biu~biu~”……地龙败得心悦诚服，将蕴含大地之力的“地之秘石”赐予亚特鲁。只要将此石掏出，大地便为之撼动，力量惊人。艾尔克作为族长后裔，也得到了地龙的加护，小屁孩显得更加能折腾了。

宫廷这边，宰相当权，公主实际居于虚位。宰相与奸商勾结，下令将旧城区拆除改建商业街，大量贫民无家可归，生灵涂炭。一夜间，伊斯卡热病人数目激增，市内医院人满为患。种种乱象表明，毁灭之风即将来临……

亚特鲁一行快马加鞭，走秘密捷径，来到赛格拉姆村。黑妹克鲁希埃的病情进一步恶化，自地震后，特效药亦失去作用，豆大的汗珠在黑美人脸颊上汩汩直流，亚特鲁怜爱万分，却无能为力。穆斯塔法是被老爹坑了之后，被迫当上村长的，对于咒文的内容一无所知。正愁时，克鲁希埃犹如被炎龙托梦，梦呓中缓缓吐露咒文真言，语罢便昏睡过去。利用克鲁希埃的梦语，众人打开了炎龙灵地的传送门。

在灵地最深处，炎龙“安格·巴尔”现身，结果又是一只不带翅膀的怪兽，只是稍微帅了一点，通体肌肉炽若岩浆……同样输得心服口服。炎龙说终焉即将到来，速速去找其他龙神，并将“炎之秘石”赐予亚特鲁，穆斯塔法作为族长后裔也得到加护。

回到村子，炎之秘石与黑妹的身体发生感应，将秘石置于黑妹漂亮的胸部，黑妹奇迹般病愈！众人担忧，擅自使用秘石之力恐会影响大局，亚特鲁立即反对：管他呢，能救妹子才是重中之重……克鲁希埃感激涕零，决定从此跟随亚特鲁，寸步不离。

亚特鲁一行再次抄近道，火速赶往盲女姐姐的家乡——凯洛斯村。来到村口，正撞上前来搜查亚特鲁的龙骑士。麦雪拉使出魅惑之术，把3个龙骑士整得服服帖帖，记忆全无，如傀儡般返回交差。亚特鲁冷汗直流，以后要是谁胆敢辜负了姐姐，定然不得好死。

风龙祭坛前，麦雪拉浅唱咒文，神情专注，唯美绝伦。众人乘石鹏扶摇而上，来到天庭，见到了风龙“穆·安缇”。风龙的模样彻底颠覆了亚特鲁的人生观——这也是飞龙？！此“龙”双翼短若蝙蝠翅，头缩若龟鳖，还吃得肚大腰圆，明明就是只大臭虫嘛！实在无力吐槽。亚特鲁拼命自我催眠：这是造物主对美的另类表达，我认为不美，那是因为审美境界不够……不要骗自己了！再怎么审，这只虫子也和美无关啊！亚特鲁愤世嫉俗地将飞龙击溃，得到“风之秘石”，盲女姐姐作为族长也得到加护。



克鲁希埃梦中缓缓吐露咒语真言

风龙称，毁灭之风的刮起，正是这个世界所盼望的。众人对此话非常不解，暂且返回伊斯卡隐秘村聚集讨论。

第八章 海之灵地

村长家，夏利亚兹称，虽然翻阅了大量古籍，他对月之祭坛与其族长后裔依然毫无头绪。至于海之灵地，毫无疑问是从遗迹岛的祭坛进入的，但目前遗迹岛被龙骑士封锁，公主艾夏也被困宫中。正讨论时，盖修的3只性感小妖精闯入，大喊不好了，声称就在刚才，阿尔塔戈市被不祥烟雾笼罩。莫非，毁灭之风已然……



超神的塞亚斯已经可以1v5了！

亚特鲁不顾被逮捕的危险，携各路豪杰立刻赶往阿尔塔戈市区。远远望去，市区果然被血色云雾笼罩，很远就能闻到雾气中飘散出的糜烂气息。近看，街道一片破败，龙骑士与居民不知所踪，成群魔物被腐臭吸引至此，对街道大肆破坏，只剩断壁残垣。庆幸的是，大部分居民事发后躲入家中，暂无人员死亡。亚特鲁吩咐同行其他人分头救援伤者，至于色魔本人，最担心的自然是美人缇娅。

赶往旧城区，亚特鲁救出了被魔兽围攻的小玛雅，但姐姐缇娅仍不知所踪。将玛雅背至教堂后，亚特鲁抛下身患重病的小萝莉不管不顾，再次冲入雾海之中，找寻缇娅的身影。

寻到王宫附近，亚特鲁感到此处腥气冲天，正巧多奇与盖修也搜寻至此，3人便一齐迈入庭院。院内血流成河，龙骑士横尸遍地。从伤口来看，死者均死于刀伤，非魔物所致，凶手下手极狠，几乎都是一击毙命，就连宰相也未能幸免。冲入宫殿，众人惊奇地发现，凶手居然是塞亚斯！塞亚斯不见平日玉树临风的形象，一袭黑衣，眼冒黑光，手中的刀沾满稠厚的浓血，顺着刀尖滴落在华丽的地毯上。塞亚斯欲继续取公主艾夏性命，将军德莱泽恩横握战斧挡在身前，忠心护主。塞亚斯吐露真言，他自己加入龙骑士，击退罗门帝国立下战功，攀至千龙长……所做的一切，实际上都是为了今日之阴谋能够顺利实现，将迫害海之民的艾德娜王家屠戮殆尽，而杀害公王的也正是他本人。说罢，塞亚斯有如神助，三招之内便将将军砍翻，刀尖直指艾夏。千钧一发之际，多奇大喝“等等”，3人围攻塞亚斯。不料，塞亚斯已经杀超神了，刀枪不入，一道黑光从体内迸发扩散，瞬间将3人震退。塞亚斯刀尖指着亚特鲁鼻尖，趾高气扬地说，就算他获得所有龙神之力，也无望阻止毁灭之风。此时其他战友也赶入王宫，塞亚斯身上的黑光转为血红，杀气冲天，准备一举将所有人屠灭。



最后知道真相的亚特鲁眼泪掉下来，出卖我的爱……



海龙的脸长得还算霸气，但是……这身段难道被车碾过么？

“没有这个必要。赶紧去协助我举行‘仪式’吧。”一袭白袍法衣的神秘人突然出现，身上亦冒着不祥黑光，帽檐遮盖脸面。塞亚斯非常听话，收起尖刀。众人纳闷，要求其明示身份。摘下帽子后，这幕后黑手居然是……缇娅！没错，就是平日娇弱无比、举止娴雅的卖花美女缇娅！

一瞬间，亚特鲁脑海中冒出了无数个“这不科学”……白袍褪去，缇娅雪嫩的肌肤上到处都是奇怪的文身，裹身的布条在空中无风自飘，宛若女魔头。塞亚斯介绍道，这就是他真正的主人，正统的月之伊斯卡的族长！他们侍奉着伟大的“古之理”。在阿尔塔戈，“理”生万物，包括五大龙。一旦大地失去“和谐”，“理”规定，由负责“和谐”的月之族族长举行仪式，引来毁灭之风，净化污秽的大地，让罪恶的生灵们重入轮回，以换取大陆的新生。

真相大白的这一刻，亚特鲁的心，碎了。原来，她曾经给他的笑靥，都只是在试探他、诱惑他、监视他、利用他——果然，人生在世，全靠演技。然而临走前，她的语气软了下来，劝他走，说他原本可以不卷入的。他感动，果然在她心里还是有他的。缇娅与塞亚斯传送走后，亚特鲁暗下决心，自己一定要收集齐五秘石，阻止她！她一定是被逼无奈的！

如今，公主无恙，自身弑君的嫌疑也被解除，登岛自然没什么阻碍。亚特鲁知道，自己所剩时间无多，也无暇去赞美海龙的帅气长相，迅速地取胜并获得了海龙的馈赠——“海之秘石”。

第九章 月之灵地

回到王宫，众人立即讨论如何寻找最终的灵地——月之灵地。可惜的

是，依然毫无头绪。垂头丧气之时，小妖精们闯入，声称伊斯卡隐秘村中央的不明石柱突然光芒四射，类似祭坛石碑。爱死你们啦，传信的小妖精们！亚特鲁像抓住了救命稻草一般，与伙伴们火速赶往隐秘村，果不其然，原本与普通石头一般平淡无奇的石碑，此时此刻如同夜光石一般绽放出光芒，碑身上意义不明的符文在夜空中格外抢眼。夏利亚兹早早地等在了石碑下，他向众人推测，这正是通向月之灵地的正式祭坛，由于亚特鲁已经获得四龙秘石，万事俱备，只差其一，石碑感受到此事，便自动发光。亚特鲁证实了这一猜测，因为他在石碑旁嗅到了强烈的神龙气息。但头疼的是，夏利亚兹说，隐秘村中并未流传下来任何“开门咒语”一类的东西，如何进入灵地尚不明晓。


隐秘村中央石柱莫名发光，疑似灵地入口

既然缇娅是伊斯卡族长，亚特鲁想，只要她对自己有一丝情愫，必定会给自己留下线索。亚特鲁火速赶回阿尔塔戈市的缇娅家中，不出所料，桌上明显位置摆放着缇娅的发饰。他记得，她非常珍惜它，因为她曾亲口对他说，这是她母亲的遗物。也就是说，这是伊斯卡族长家世代相传的宝物，没准就是打开灵地的钥匙！但是，前面四个灵地都是用咒文开启的，这发饰会管用么？亚特鲁心里也没底。怀着忐忑的心情，手捧发饰来到石碑前，真的就打开了灵地入口！亚特鲁激动万分，再加上睹物思人，复杂的热泪不由自主地流下来。这一刻，他确信了，她是真心希望他能阻止她的，否则她也不会把如此重要的发饰留给亚特鲁。他坚信，她所做的一切，仅仅是使命所迫！



月龙身后密集的拱形门让人联想到古罗马竞技场的外围



迈入灵地，所有人都被眼前令人窒息的美景惊呆了。此处乃月之神殿，与古罗马的圆形大剧场极为相似，但比现实中的版本更美轮美奂。双脚能及之地，都流淌着如薄云般的圣水，整座宫殿悬于月亮之上，探手可摘星辰。正当所有人被眼前美景震撼得说不出话的时候，一只四翼巨鹏现身，声称自己就是掌管阿尔塔戈大地“和谐”的月龙“泽・卡利欧斯”。盲女姐姐提醒道，月龙乃五大龙之首，是阿尔塔戈中心的存在，实力不容小觑。管他什么存在，亚特鲁救美人心切，举刀便砍。众人众志成城，月龙渐处下风，眼看就要被击败。不料转瞬间，赤月掠空，脚下净水变为猩红，月龙浴血涅槃，四翼中双翼褪去，化身凶残的……小怪兽——尼玛还不如不变身呢！再一次，亚特鲁愤世嫉俗地将怪兽击溃，获得蕴含月龙之力的“月之秘石”。

第十章 魂之井

月龙在被亚特鲁击败后，进一步向众人解释了终焉仪式的真正目的。其实，毁灭之风是无法阻挡的必然之事，也正是五大龙本身乃至这个世界所希冀的。而且，毁灭，也是有好处的。倘若放任生灵破坏大地，大地迟早会走向真正的枯亡。毁灭之风则会在这之前，将所有生命杀绝，然后让他们的魂魄暂时回归“根源”——魂之井。当浮躁的魂魄们重归平静之时，“根源”之中将会孕育出新的、富饶的世界。阿尔塔戈，在“理”制定的这套规则之下，已经无数次重复了毁灭与再生的过程。因此，毁灭无人能挡。

“骗人！那为什么还要让我收集五龙之力？还说收集齐之后便拥有阻止毁灭的力量？”亚特鲁不甘心地问道。月龙说，所谓“龙的战士”，乃大地上优秀生灵的代表。失去“和谐”的生灵也有求生的权利，倘若龙的战士将“理”本身击溃，便可以使生者跳脱“理”的束缚，继续生存下去。但是，自远古创世以来，阿尔塔戈已经历过无数次的毁灭和再生，从来都没有龙的战士能打败“理”。在面对“理”之前，龙的战士要先与负责仪式的伊斯卡族长交战——命运弄人，

相爱的人居然要兵刃相向。在龙的战士被打败的一瞬间，生者们最后的希望一并失去，同时宣告“终焉仪式”正式完成，阿尔塔戈就会开始毁灭与再生。总而言之，龙的战士参与，正是“终焉仪式”不可或缺的最后一步，亦是生者们“注定失败的希望”。

可是，在亚特鲁的字典中从来没有“注定失败”这几个字，为了阿尔塔戈大陆上“回晃的绳命”，亚特鲁决定放手一搏！况且，这次还能挽救一个漂亮妹子（好吧，这才是重点）。

众人回到伊斯卡隐秘村不久，地震再次来袭，储藏魂魄的场所——魂之井已经打开了！众人跑出隐秘村，发现原本高台对面的湖泊不见了，取而代之的是一个紫色的大漩涡。凄鸣的灵魂从四面八方飘来，涌入魂之井的深渊中。还好，由于紫雾的“死性”并不强烈，毁灭之风尚未正式刮起，灵魂的数量暂时并不多，被吸入井的都是渺小羸弱的生命。但是，可以预想，倘若挑战“理”失败，铺天盖地的“死风”定将瞬间吞噬所有生灵！亚特鲁高喊“为了妹子”，便一头扎入紫色深渊之中。

在魂之井底部，亚特鲁遇到了化身为“双极骑士”的 。想当日王宫中塞亚斯有如神助的实力，亚特鲁不禁心中打怵。不过，如今的亚特鲁也已身聚五龙之力，非复吴下阿蒙。最终亚特鲁将其击败，塞亚斯魂归紫井。



亚特鲁终结了塞亚斯的超神！助攻：6名队友



这明显是消极战斗啊！按照国际规定应该取消缇娅的终焉女巫资格

然后，残酷的一幕终于发生了——相爱的人不得不兵刃相向。缇娅依然一副女魔头的模样，眼神黯淡无光，但与亚特鲁四目相对之时，眼中闪过一丝不易察觉的温柔。缇娅获得了“理”之神力，翻手为云，覆手为雨，本想会是一场艰苦无比的恶战，但缇娅明显放水了，亚特鲁轻松获胜。缇娅也恢复了邻家小妹的模样，柔情似水地对亚特鲁说，去击败“理”吧，我支持你。这“理”的模样，已经超出了人类认知的范围，比毕加索的画还抽象，就连缇娅也忍不住吐槽“理不分美丑”……一行人众志成城，分别攻击“理”的不同部位，经过一场生死血战，众人完成了震古烁今的艰难任务。

胜利后，亚特鲁主动去牵缇娅的手。此时此刻，菲娜、莉莉亚、奥露哈、蒂拉……一张张美丽的面孔浮现在脑海，亚特鲁深深叹息，对不住啦，妹子们，我要辜负你们了——繁华如三千东流水，今日我只取缇娅一瓢饮！缇娅本想自杀赎罪，但被亚特鲁的真情打动，也非常配合地将芊芊玉手伸了出去。历史性的时刻！四处沾花惹草成性的红发色魔，终于下狠心要从一而终了！



五大龙的残影只交代了一句“要构筑和谐社会”，就永远地消失了

由于“理”被消灭，魂之井也开始崩塌，亚特鲁牵着缇娅的手，一路狂奔。众人逃到地面，魂之井封闭，毁灭之风停止，终焉仪式宣告结束，大陆上的生灵幸存了下来。五大龙现身，收回神龙之力，庆祝亚特鲁一行的胜利，并指出由于“理”不存在了，他们也将消失，这个世界的未来，就全权交给人类了，以汝等的智慧来建立新的秩序，以及新的人与自然的“和谐”。说罢，便永远地消失了。

阴霾消散，居民们纷纷涌上街头，仰望蔚蓝的天空。伊斯卡热的患者们也自动痊愈了，种种乱象随着“理”的消亡一并消失。正当喜悦之时，缇娅的形体突然变得模糊起来。因为，作为执行终焉仪式的巫女，缇娅也属于远古之理的一部分，要注定与“理”一同消亡。痊愈的小萝莉玛雅好像感知到了什么，飞奔到魂之井旁边，见了姐姐最后一面，激动的她居然开口说出话来！但不管如何挽留，都阻止不了缇娅身体的消失，最终，美人在空中化为星星点点，只留给亚特鲁一句话：

“只要能建立新的‘和谐’，总有一天，我会与你在某个地方重逢的。”

亚特鲁知道，这只是一句安慰……

少年的心，碎成了渣渣。

看来，红发色魔的冒险（猎艳？）之旅，还远未结束……

矛盾之争
——浅谈兵种相克的历史真相

■天津 老美

玩过《帝国时代》系列、《文明》系列等策略游戏的玩家对于“兵种相克”这个概念绝对不会陌生。但是，细心的玩家也许发现了一个问题：不论哪款策略游戏，只要是以真实历史为背景都会有一个相同的设定——骑兵克步兵，长枪兵克骑兵，远程兵种克近战兵种等等，同样近身搏杀远程兵种就成“人为刀俎我为鱼肉”了。那么，到底是什么原因使得这些游戏不约而同地选择了这个固定的套路呢？解铃还须系铃人，本文就尝试着从历史上的真实战例中寻找答案。


《勇敢的心》中就是靠这个打败的骑兵

一，刀光剑影，战马嘶鸣

要想弄明白这二者之间的关系，我们有必要先弄明白骑兵的优势。

根据“维基百科”的定义，骑兵即为在陆军当中，骑乘动物作为移动手段的兵种。其优点在于行动轻捷，受地形、气象影响较小。在冷兵器时代，骑兵是陆军的主要作战兵种之一。

从称雄一方的匈奴铁骑到威震中华的八旗雄兵，从威风八面的蒙古帝国到雄踞中东的奥斯曼土耳其，古今中外这些强大帝国无不以骑兵称雄一时。

北宋末年，金兵南下。金国铁骑之所以可以长驱直入，直至灭亡北宋，关键在于两样秘密武器——“铁浮屠和拐子马”——这可说是骑兵的两种典型代表，发挥了两种不同的作用。

史书记载，铁浮屠“戴铁兜鍪，周币缀长檐，三人为伍，贯以韦索，每进一步，即用拒马拥之，人进一步，拒马亦进，退不可却”。说白了，就是人马皆披重甲并且用绳索把三匹马绑在一起，一起进一起退。打仗时，依靠其强大的


骑兵对步兵有各种加成


金国的铁浮屠



徐宁和他的钩镰枪


弓箭手可以有效地克制近战兵种


金国铁骑南下


蒙古弓骑兵


坚城壁垒


合理的运用长枪兵可以对骑兵造成很大的杀伤

冲击力向敌方阵地发起冲锋，可谓是震天动地，摧枯拉朽。可以说，“铁浮屠”就是古代重甲骑兵的典型。

而“拐子马”则是一种典型的轻骑兵，人马都不披甲，但个个精于骑射。在实际的战斗中，金国往往是利用“拐子马”机动灵活的特点打乱宋朝步兵的阵型，之后“铁浮屠”从正面对乱了阵脚的步兵发起冲锋，连撞带砍，宋军在战争初期基本上没有还手之力。

宋金之间的战争是典型的骑兵与步兵的较量。这也可以说明在骑兵的强大冲击力面前，步兵的脆弱。那么，骑兵处于劣势的一方就没有什么手段可以克敌制胜吗？答案当然是否定的。那么就让我们请出本文的另一个主角——那些“克”骑兵的“长枪兵”。

我要特别说明一下，这里所说的“长枪兵”并不是特指拿着长矛等武器的兵种，而是泛指那些面对敌方骑兵的冲锋时可以扬长避短克敌制胜的手段及其相应的兵种配置。只是便于理解，由“长枪兵”来代指了。

我想大家一定都看过好莱坞大片《勇敢的心》吧，在影片中威廉华莱士在己方实力远逊于英格兰侵略者的情况下，利用由巨大竹子制成的长矛成功的阻止了敌方骑兵的进攻。同样在小说《水浒传》中，大破呼延灼“铁索连环马”的正是徐宁的钩镰枪。是的，在真实的战例中也确实如此。还记得上文提到的“铁浮屠”吧，那里我留了个小扣，我特意说了宋军在战斗初期没有还手之力。但是战斗后期呢？宋军找到了重甲骑兵惯性大的缺点和战马防护上的不足，同时也发挥了以“长枪”为代表的长柄武器的优势。

就在金国名将完颜兀术率领大军进攻南宋顺昌城时，据说依旧采用铁浮屠加拐子马的战术。而城内的南宋守将刘琦命令士兵分成3队：第一队手持长刀大斧，专砍马蹄子，因为马蹄子是没有防护的。第二队手持钩镰枪钩去金兵盔甲，第三队拿着大砍刀直接剁脑袋。此一役，金兵大败，死伤无数。金国铁骑也逐渐退去了往日不败的光辉。

除了长柄武器之外，依靠地形优势合理运用弓箭等远程武器也可以对骑兵造成很大的威胁。比如欧洲著名的阿金库尔战役。

记得在《帝国时代2》系列征服者战役中有一场著名的史诗战役叫做“阿库金战役”，游戏中英格兰文明的特色兵种长弓手给玩家留下了深刻印象。历史事实上长弓的最远射程达400码（约366米），有效射程为250码（约228米），是十字弓的两倍。它的射速高达每分钟10～12箭，更是十字弓所无法比拟的。在技术熟练的英国士兵手中，长弓的命中率大大高于十字弓。由于长弓更轻便，更容易掌握，威力巨大，适用于散兵射击和方队齐射，这些优点最终导致了十字弓的淘汰。就当时来说，长弓是战场上最有效和用途最广的单兵武器。在1346年8月26日的克雷西战役中，以弓箭兵为主力的英国人击败了——我认为用“屠杀”这词更好——当时最难对付的法国骑兵。同样在英法百年战争最重要的阿库金战役中，5000多长弓手在不到40秒的时间里射出数轮穿甲箭，大大杀伤了在旷野飞驰毫无遮蔽的法国骑士们，再加上战场上的混乱和指挥失误，法军损失过万，仅大大小小的贵族就战死了5000多个。英军最大的损失是战死的约克公爵，其他损失不过是十余名骑士和100

余长弓手。

著名的V字手势，传说即是自这场战斗开始。由于法国人鄙视英国弓箭手的低微，战前宣称说一旦抓住俘虏会剁去其两个手指让他们一辈子不能再射箭。而战斗结束后，英国弓箭手纷纷叉开双指向对方炫耀自己仍然完好，从此也就成了表示胜利的手势。

这也可以解释为什么在游戏《文明5》中，步兵和弓箭手在山坡上驻防可以有战斗加成，而骑兵则不能。

另外，还有一大利器可以有效的削弱骑兵的锋芒——城池。在《文明5》中骑兵攻城也是有战斗力损失的，这同样不是空穴来风。可以说建造高大的城池是农耕民族抵御草原民族最重要的手段。战国时期，赵国名将李牧在对抗北方匈奴时，就采用先坚守城池，削弱匈奴锋芒，假装示弱，麻痹敌人，再伺机歼敌的战略。宋真宗时期，辽国大举南下，宋军面对辽国骑兵，坚城不出，只用弓箭弩炮还击，甚至用床子弩射死辽国统帅萧挞凛，这也直接推动了"澶渊之盟"的签署。到了明朝末年，蓟辽督师袁崇焕大力构筑"关宁锦"防线，依托坚城利炮屡次重挫清兵锐气。


英国长弓


欧洲的重甲骑兵

二，震天动地，王者更迭

随着时间的推移，历史的延续，人类的进步总是伴随着武器装备的更新换代。那些游戏大厂们也绝对不会忘记这一点，纷纷开始抢占这片"火药时代的广阔空间"。

SEGA公司（Creative Assembly是其欧洲分公司的子公司）的大作总是能给玩家留下深刻的印象，从《中世纪2——全面战争》起，游戏中加入了火枪和大炮这两种划时代的兵器，记得马克思老爷子有句名言："火药把骑士阶级炸得粉碎。"廉价的火枪和简单的训练就能轻易地杀死数十年苦练和一身厚重装甲的骑士。但是此时的火枪手还是弱小的兵种，基本上属于与《三个火枪手》同时期的状态，身穿宽松的运动衣，头戴圆顶帽或者是大檐帽，武器是一把火绳枪和一把防身用的短剑。而且发射缓慢，在战场上需要剑士和长矛手加以保护。但是依然不能小瞧它的威力，一次齐射足能打倒数个骑士，与弓箭相比它更致命杀伤效果也更好。在后来的《帝国——全面战争》中，随着燧发枪的发明以及刺刀的出现，骑兵开始走下坡路了。燧发枪的发明使得火枪手发射时间更短，射程大概不到200米，但是精度依然难以接受，据说只在20米以内有准头，用当时英军指挥官的话说，"瞄准200米处的目标和瞄准月亮没什么区别，因为他们的命中率是相同的"。因此这时候火枪发射以齐射和排射为主。一名最熟练的射手一分钟也不会超过5发。


欧洲武士有很好的防御

在升级塞膛枪刺之前，火枪手在近战中是十分可怜的，面对骑兵冲锋几乎没有还手之力。这也是为什么游戏前期有长矛手来保护火枪的原因，在当时欧洲军队编制中长矛手要占到30%。但是塞膛枪刺也有缺点，由于必须要保证枪刺的牢固，因此很多时候插入后无法拔出，在战场上也就无法再次射击。但是塞膛枪刺却令火枪手可以离开长矛手的保护，以后逐渐的也就没有了长矛手的编制。随着附环枪刺的诞生，解决了塞膛枪刺的弊端。线列步兵可以排着整齐的横队举着上了刺刀的火枪冲向敌人了。同样随着火药的发展，骑兵开始抛弃了厚重的盔甲开始身着华丽的服装参加战斗，其中最著名的就是奥地利的胡萨尔轻骑兵和身披大氅的骠骑兵，他们衣着华丽来去如风，在战场上对付的主要是轻步兵、敌人炮兵，以及追击敌方溃退的线列步兵等等。从《全面战争》中的名言"冲击刺刀林立的线列是让你的骑兵送死的最好的方法"我们可以看出，骑兵不再是冲击的主力，这种工作还是交给大炮去做吧。


这样的骑兵往往令人闻风丧胆

少数依然存在的重骑兵（例如胸甲骑兵）依靠他火枪子弹打上去只能敲个坑的厚重胸甲，依然敢冲击刺刀林立的线列。但是在滑铁卢战场上，当内伊元帅的胸甲骑兵挥舞着笔直的长剑冲向英国线列时，英国人排出专门对付骑兵的空心方阵，战马面对闪亮的刺刀不敢直冲，反而给了英国人反击的机会，方阵火枪齐鸣胸甲骑兵纷纷坠马。少数胆敢冲击的骑兵也成了刺刀尖刺下的亡魂。滑铁卢中苏格兰高地警卫团，这是一支让战神内伊止步的欧洲最强步兵，他们配得上最强这两个字！他们是第一个承受1万多法国重骑兵践踏的英军方阵，胸甲骑兵凭借强大的冲击力直接


游戏中的长矛阵


武士在大炮面前不堪一击



坦克的诞生改变了一战的游戏规则


拿破仑战争时期的空心方阵



喜欢近代兵种的玩家不要错过这个游戏哦

打开缺口冲进阵中大肆砍杀，苏格兰人却比以前更勇猛，风笛声更加嘹亮。一首“黑熊”，让我们可以明白一个帝国是如何靠一群在危难面前视死如归的绅士一步步走向强大，走向辉煌。同样是这支军队，苏格兰高地步兵93团，这支因穿着方格裙而得名的部队拉开了骑兵彻底没落的序幕。克里米亚战争俄军击溃了英军主力企图乘胜追击，在那个步兵只有用方阵才能打败骑兵的时代指挥官克林下达了一个带有英雄主义的决定：整个兵团划出一条长长的细线，阻挡2500名俄军重骑兵的追击，高地步兵在该战中表现出了骇人的沉着，即使是战刀即将划向头颅时也无比冷静，用鲜血和沉着抵抗住了三轮骑兵冲锋取得最后胜利，此战之后高地步兵名扬天下，而骑兵则从此一蹶不振。

以枪炮为代表的热武器从此成为了战场的主角。

玩过《命令与征服3》的玩家应该不会陌生的是那种类众多的防御兵器：哨位塔，加农炮，音波炮等等。之所以设计如此之多的武器，正是由于游戏十分注重武器的“专业用途”，比如，哨位塔通过扫射机枪可以抵挡住大量的步兵，而加农炮则凭借强大的火力击穿坦克的装甲。这些简单的设定绝非空穴来风，他们的背后也有史实的支撑。

第一次世界大战初期，一种新式的兵器几乎改变了整个战争的面貌——它就是“机枪”。凭借着机枪极快的射击速度和相对简单的使用方法，很快被交战双方广泛使用。这直接导致拿破仑战争时期那种线阵式的交战方式的退出，因为面对机枪的扫射，没有那个国家可以承受得起那么巨大的损失。双方开始通过挖堑壕，埋设地雷，假设铁丝网等方式展开持久的拉锯战，一战的特色——“堑壕战”便由此诞生。在这种情况下，不论哪一方首先发起进攻，就会首先承受数以万计的巨大伤亡。不论是双方前线的指挥官还是后方的技术人员，都希望可以找到破解这种僵局的办法，虽然曾出现过毒气战，地道战，以及使用新诞生不久的飞机，但都不能从根本上解决问题，直到英国人的一项伟大发明的问世——坦克！这种原先几乎不被所有人看好的“钢铁怪兽”，首次参战便立下赫赫战功，在索姆河战役中一举成名。依靠强大的装甲和出色的火力输出，原先对付步兵用的铁丝网、机枪等完全奈何不了它，更重要的是这种家伙可以给敌方的心理造成巨大的压迫感，让人望而生畏。到了二战，坦克更是一发不可收拾，充分发挥了其“大纵深、宽正面、高速度”的特点，成为战场的主要力量，不论是西线的法国战役还是东线的库尔斯克战役，可以说坦克都是决定成败的关键角色。

“有矛就有盾”，当坦克首次出现的那天起，交战双方便开始了反坦克武器的设计，先后出现了反坦克炮，坦克歼击车，火箭筒等等。冷战时期，面对苏联陈兵东欧的5000辆坦克的巨大威胁，北约国家独辟蹊径，把反坦克的重任交给了“一树之高”的武装直升机来完成，再加上可以挂载到战斗机和攻击机上的种类众多的空对地导弹，空中力量又称为现代反坦克的主力。比如《文明5》中，武装直升机在对战坦克时有很大的战斗力加成，而战斗机也可以通过“反装甲”升级来成为攻击坦克的利器。

不论你是否承认，人类历史的发展，离不开战争这个主题，而战争既是智慧的较量更是物质力量的对决。“有矛就有盾”这个古训直到今天依旧适用。而越来越力求逼真的游戏开发商自然不会忘记这一点。碍于现有的技术，兵种相克机制略显呆板和生硬，但却能够简单直接的刻画出兵种之间的共生关系，也不失为一种很好的游戏机制。随着技术进步，相信在不远的将来，游戏开发在这个方面会做得更好。P

和首长玩游戏的艺术

■北京 小C

编者按： 曾经有那么一个单位，在员工间流行过一本叫做《参谋助手论——为首长服务的艺术》的著作。有些人领悟了这本书的精髓，有些人只得其皮毛，有些人则剑走偏锋……下面的文章，讲述的正是发生在这个单位的故事。至于真实性嘛——只要你相信，那就是真的；如果你不相信，那么如有雷同，纯属巧合……



人人都喜欢玩游戏，笔者就是一名游戏爱好者，对于各种类型的游戏涉猎颇多，在工作之余也喜欢埋首于电脑屏幕前，沉浸在光怪陆离的游戏世界中。

首长，并非单指政府机关或军事机关，而是一个泛称，在公司中，首长就是上级，在出版机构中，首长就是主编，总而言之，“首长”这个词，在本文中泛指人的直属领导或上级领导。

或许是机缘巧合，在笔者的工作历程中，曾先后遇到过许多喜爱游戏的首长，因为首长和笔者都喜欢玩游戏，因此自然产生了许多共同语言。在工作闲暇时，首长和下级，暂时忘却工作中的烦恼，坐在屏幕前，酣畅淋漓地玩几盘游戏，这种行为不但有利于为首长减压，更是促进首长和下级同志相互了解、相互熟悉、相互认同的最佳途径。从这个角度上讲，在工作中遇到一位喜欢玩游戏的首长，实在是我们下级工作人员的幸事。

但是，遇到一个喜欢玩游戏的首长，也未必是完全的好事，唯物辩证法就认为，在某些条件下，好事可以转化成坏事，而坏事也可以转化成好事。如果我们在陪同首长玩游戏时不仔细思考、马马虎虎或者不以为然，忘却上下级关系，让首长感到不快甚至羞辱首长，那么这个好事就变成了实实在在的坏事。

实际上，在工作和生活中，由于职位的上下级关系，使得我们和首长玩游戏时必须有所注意、有所侧重、有所取舍。在和首长游戏的过程中，要随时记住玩游戏的目的，分清主从关系，避免得不偿失。

笔者在长期和首长玩游戏的工作经历中，总结出此文，献给广大读者，由于笔者工作经历所限，所涉挂一漏万，仅作抛砖引玉之用，希望读者朋友们能够在阅读此文后给出宝贵意见。

一、陪不同性格的首长玩游戏

性格，是指人的作风、思维方式和行为习惯。首长也是人，不同的首长自然有不同的性格，有些首长作风细腻，有些首长作风粗放，有些首长狡诈，有些首长坦率，有些首长懦弱，有些首长狂妄，形形色色的首长性格，通过游戏过程体现、放大，再作用于下属的身上。下属必须适应首长的性格，察言观色，投其所好，方可令首长在游戏过程中心满意足。

某首长作风粗放不拘，雷厉风行，每天中午的时候总是要叫上几个下属同事一起玩足球游戏。这名首长的球技一般，但脾气不小，同时游戏智慧也比较有限，而他的下属小朱和小八有各自的游戏风格，虽然水平也比较一般，但较之首长略高一筹。在游戏过程中，首长坚强而明显的个人风格就主导了游戏的节奏和方式，虽然小朱和小八奋力战斗，怎奈水平有限，首长个人作风太强硬，两人往往在首长粗放的“边、前、跑”三板斧中败下阵来。每到这个时候，小朱就要唉声叹气，大说怪话，而小八虽然不常说话，但脸上的表情却显示出不屑一顾。首长最初还没有感觉

到什么，但久而久之也察觉到了问题。

有一天，中午午休时，这位首长又叫小朱和小八去他的屋子里玩游戏，随着首长不停浪射，小朱和小八脸上的表情就越发不悦起来，终于，小朱首先开始抱怨。

“W总，这球你是蒙的吧？”

小八也在旁边帮腔道：“W总就擅长在50米大脚乱射，全是蒙进的。”

首长一开始还哈哈大笑道：“这是最新的足球技巧，你们怎么知道这种上等的进球方式。”一边说话一边用自己的前锋铲倒了小朱的后卫。小朱看到自己的后卫被铲出球场，乘上救护车奔向远方，越发气愤了，场外开球后直接用前锋铲倒了首长的中场球员，不仅如此，在之后的比赛中还追着首长的球员铲，一时间场上红黄牌齐飞，小八在一旁还鼓掌叫好，说“真过瘾”，全然没有注意旁边面沉如水的首长。

待午休结束后，首长叫来秘书，问：“咱们单位有没有什么艰苦的职位？”

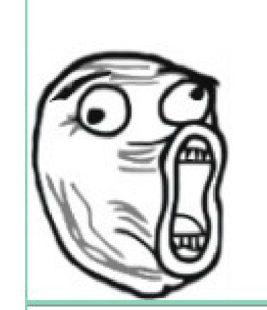
秘书回答：“咱们刚好有在塔克拉玛干大沙漠采风10年的职位空缺。”

首长说：“那就让小朱和小八去吧，年轻人多锻炼一下也好。”

小朱和小八就这样被分配到了塔克拉玛干大沙漠，到现在也没有回到原来的职位，工作前途没了，人的健康也毁了。这个例子告诉我们，和首长玩游戏，首先要摸清首长的性格，再投其所好，让他在游戏过程中获得满足，得到乐趣，也只有这样，才会让游戏气氛和谐愉快，君臣尽欢。

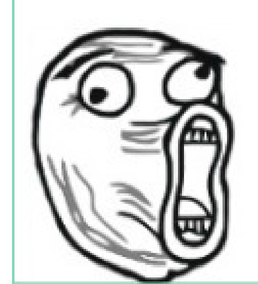
同样是陪这个首长玩足球，另一名下属小C就做得非常不错，首先，小C的游戏技巧和游戏智慧远远高过首长，其次，小C本人善良开朗，性格也非常随和，每次中午首长要求玩足球游戏的时候，小C会默默地操控比赛节奏和进程，达到令首长放松开心的目的。比如说，在比赛前半场，他一般会让首长先进两个球，然后用出万分之三到万分之五的技术水准，再进首长一两个球，这样就让首长觉得游戏过程有来有往，非常刺激。再比如说小C会巧妙地操作球员，故意让首长铲球成功，这样首长就会觉得非常解恨，整个游戏过程自然就达到了既紧张又活泼的效果。除此之外，小C在每天中午最后一场球的时候会故意大力放水，让首长多进两个或多铲下几个人，这样首长兴致高涨，自然就会以更饱满的热情和更积极的态度迎接下午的工作。小C这样不动声色地陪首长玩游戏，首长虽然限于较低的足球智慧而看不出他的良苦用心，但却可以凭着动物本能觉得“和小C踢足球有意思”，从而对小C大加赞赏。在工作上也经常对小C提出表扬，小C也获得了一定程度的回报。

W总进的球全是靠蒙的……





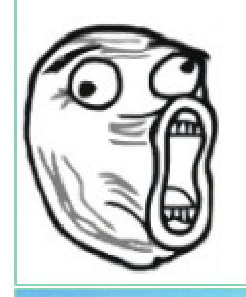
W总飞铲也不得红牌，买通了狗裁呀……





太粗野了！

太粗糙了！







通过上面的例子，我们就可以看出，了解首长的性格，以及应和首长的性格，在陪首长玩游戏的整个过程中是多么重要和关键。同样是陪首长玩游戏，有些人获得了首长的肯定，有些人却去了塔克拉玛干大沙漠，这样截然不同的结果，是否能引发读者们的深思呢？

当然，首长们的性格不尽相同，有些首长喜欢玩对抗强烈的游戏，比如说即时战略游戏、体育游戏、格斗游戏；也有些首长喜欢玩协同合作的游戏，比如说合作通关的游戏，还有些首长喜欢玩休闲游戏，比如《祖玛》《植物大战僵尸》等。这就需要我们时刻注意首长的性格，喜欢强烈对抗的首长，就要让游戏过程热闹、精彩，最好有来有往，互有胜负，如此首长才会觉得“痛快，解恨”。喜欢协同合作的首长，就要做好首长的助手，随时注意首长缺什么，首长又需要什么，及时送上，这样首长就会觉得这名同志会察言观色，自然评价也就上来了。对于喜欢玩休闲游戏的首长，要时刻注意不要嘲讽首长幼稚，类似“W总你敢玩点儿有脑的游戏么？”这种怪话更是要时刻注意，不能说出口。

二、陪首长玩游戏的艺术

首长虽然爱玩游戏，但是游戏的技巧技术却千差万别，有些首长脑力过人，技巧亦非常熟练，反映在游戏中，就是手法娴熟，操控走位精准合理。有些首长脑力不济，或操作不够灵活，反映在游戏中就是屡战屡败。对于陪同首长玩游戏的我们而言，如何判定首长对某款游戏的造诣，并适当、适度地陪同首长进行游戏，以达到令首长乘兴而来，尽兴而归的效果，就成了陪同首长玩游戏过程中的关键点。

对于这个问题，笔者在长期陪同首长玩游戏的过程中总结出的方法有如下几点：

玩前多观察，玩时不抓瞎；

玩时少说话，玩后别评价；

首长水平差，记得拉一拉。

玩前多观察，玩时不抓瞎

首长对游戏的喜好，及对游戏技巧的掌握不仅反映在游戏中，更时时刻刻反映在生活里，举个例子，同样是喜欢足球游戏的首长，有些对足球的技战术非常了解，对足球界的新动态、新趋势也了若指掌，这样的首长在玩足球游戏时的技巧一般来说就不会太弱。反之，一些首长虽然也喜欢玩足球游戏，但是对足球技战术理解相对粗糙，这样的首长玩足球游戏的水平也就可想而知。

某位首长很喜欢玩体育游戏，尤其热衷于足球游戏，经常在午休的时候叫上下属小C一起玩足球游戏，小C来到首长的办公室，趁着首长重启电脑的机会和首长搭话。

“W总平时也看足球吗？”

首长回答：“看，不过我和你讲，足球就讲三个字，边！前！跑！只要有了这三个字，不管什么球员、不管什么球队，都战无不胜。”

小C听完这句话，表面上不动声色，但在心里已经对首长的足球技巧有

了大致的了解。这时候电脑重启完毕，首长和小C开始对战。果然，首长的游戏技巧十分粗糙，得到球就分给边线球员，让边线球员低头带球猛跑到对方底线然后大脚传中，再让前锋球员抢头球射门，更没有什么配合、战术意识可言。以小C的水平，对付这样的对手每场进球数应该在150~180个左右，但小C由于已经了解了首长技巧之低下，在比赛中就没有使出全力，而是把自己的能力控制在万分之三到万分之五左右。偶尔还会仁慈地让首长进一两个球。游戏结束之后，首长非常满意。

玩时少说话，玩后不评价

有些同志在整个游戏过程中评论不停，口若悬河，喋喋不休，一场游戏下来，倒有半场都在听他说话，犯了喧宾夺主的错误不说，还惹得首长不高兴。不仅如此，在比赛后，他还要评论几句，如果自己输了，自然要怨天怨地，抱怨不停。如果自己赢了，则更要乘胜追击，说些风凉话或者自夸自擂的话。一次两次，心地宽厚的首长可能笑笑就过去了，但日日如此的话，首长就难免会对你产生意见，长此以往，不但对自己的前途不利，更可能产生严重的后果。

小朱在工作中经常要陪首长踢足球，两人水平相符，互有胜负，但小朱在踢球和比赛结束后总是喋喋不休，说个不停。有一场比赛，小朱操作的球员带球单刀冲向首长禁区，首长眼疾手快，调动一名球员从25米外滑行飞铲，将小朱的带球球员铲翻在地，首长正在高兴，可他却说："你干什么呀！都铲废了！"

随着裁判跑过来，他又说："给红牌呀！都铲死了，罚下去呀！"

可裁判只给了首长的球员一张黄牌，这下子小朱不高兴了，不管不顾旁边兴高采烈的首长，愤怒地嚷上了。

"狗裁！收了黑钱吧！"

又过了一会儿，小朱被铲的球员被救护车送走了，他又叫起来了。

"都铲死了，还怎么踢呀。"

之后在整场比赛里，小朱一直嘟囔着，抱怨球员状态不好、抱怨屏幕看不清、抱怨裁判收了黑钱、抱怨守门员手太滑。比赛都结束了，他还说个不停。久而久之，首长嘴上不说，心里却非常不高兴，一次在部门评比的会议上，有人提出给小朱再加加担子，首长当即表示："小朱这个同志，作风还是有点问题，再观察一段。"这样小朱的晋级就被压下来了。小朱现在还不知道是因为什么。

古人说得好，"观棋不语真君子"，其实岂止是观棋，陪同首长进行游戏的时候也要沉默寡言，首长可以评论，你最好少评论或者礼貌地附和，不要不停说话，更忌指桑骂槐甚至直接讥讽首长。

某首长喜欢玩足球游戏，中午会叫小C、小朱和小八一起对战，小C在游戏中，只用万分之三的经历应付游戏，其他所有经历都用在时刻注意观察首长的神态动作上，首长操作无脑球员沿边线猛跑，他就适时的把后卫队员调开，让首长的球员长驱直入；首长操作前锋在40米外浪射，他就手动调离守门员，让首长入球的概率大一些；首长浪射不进想要铲球泄愤，他就调派队员让首长从背后猛铲。不但如此，他还适时地赞美首长的技巧。

但在旁边观战的小朱和小八就远远不如小C，他们虽然不能完全了解小C的神妙技巧，但却能感觉到首长的技巧十分贫弱，当首长和小C酣战的时候，两个人就在一边一唱一和地评论起来了。

"又浪射，W总除了浪射你还会什么呀。"

"还跑哪？都吐血啦。"

小C听到两个人在旁边对话，唯恐首长不高兴，只能巧妙地创造机会让首长射门，首长进了一球，正在高兴时，俩人又在旁边说起了风凉话。

"又蒙进了。"

"靠概率嘛，20次射门总能进一次。"

首长听到这些话，气得浑身发抖，小C察觉了首长面部表情的微妙变化，连忙把自己的前锋送给首长的后卫飞铲。两个人又在旁边说起来了。

"W总只会飞铲，还会什么呀？"

"飞铲也不得牌儿，因为给裁判塞钱啦。"

由于小C了解陪首长玩游戏的关键，因此比赛踢成了2:2平，首长非常满意，但终场哨声刚一响起，边上的两个人又有话说了。

"这场球踢得真惨啊。"这是说首长铲球太猛。

"还蒙平了，唉！"这是说首长运气好才会得到胜利。

两个人丝毫不顾忌旁边面色发青的首长，自顾自地评论起来，一唱一和，还夹杂着嘲讽的笑声。首长本身以为自己的游戏技巧十分高超，被他俩这么一说，恼羞成怒，大发脾气，把两个人赶出了屋子。

因此，我们要时刻记得，不管是玩游戏还是旁观游戏，只要有一方是首长，就要时刻做到少说话，甚至不说话。如果首长兴致很高，主动拉起话题，那可以礼貌地附和，但也要切记言多必失的道理。



首长水平差，记得拉一拉

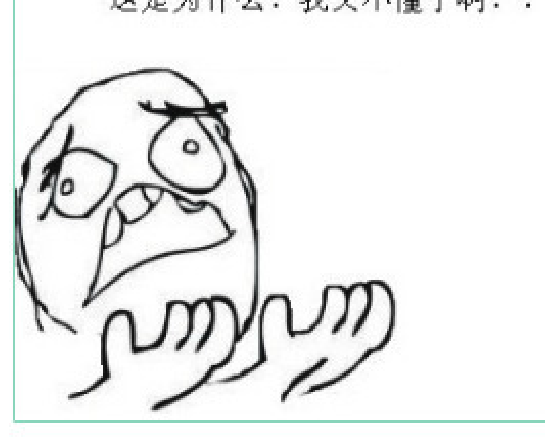
有些首长虽然很爱玩游戏，但是因为事务繁忙，或是文化程度不高，游戏水平十分底下，陪同这样的首长玩游戏，虽然故意失败很容易，取胜更不在话下，但从长久的角度上看，有如下缺点。

一是令首长长期保持在低水准的游戏水平上，遇到外单位的同事可能出丑。有些同志一味迎合首









长，首长喜欢边前跑，他就也边前跑，首长喜欢浪射，他就也用浪射，和首长烂对烂。这样短期看起来可以博得首长欢心，但长期下来，对首长游戏水平的提高是非常有害的。更有甚者，首长认为自己的游戏水平独步天下，已经非常高了，如果遇到单位间联谊或是老朋友对战，瞬间被打回原型，自然就会迁怒于下属。

二是首长低下的游戏水平会令陪同者游戏水平急剧降低，于己损害严重。无须讳言，如果某人在某项游戏上的水准造诣较高，而又长时间同水准较低的首长进行游戏，久而久之，自己的水准也会被首长拉下来，无论是对于自己还是对于首长，这种情况都是很不好的。不但阻碍了自己进步，也阻碍了首长进步。那么如何解决这个问题呢？这就要求我们要时时用心，无声无息、潜移默化地用自己的游戏技巧带动首长的游戏技巧提升，帮助首长了解游戏、认识游戏，熟悉游戏，最终完全掌握游戏。

当然，不同的首长理解能力和接受能力也不一样，这就要求我们不能想当然，而要做到因首长施教，以首长为主，要主动、积极、灵活地调整步伐，既不让首长掉队，也不让首长超前。要让首长在每次游戏进程中逐渐提高水平。从这个角度来看，我们要当最好的老师，帮助我们的学生（首长）。

某首长喜欢足球游戏，但水平十分低下，作为他的下属的小C则恰好在足球游戏上造诣很高。于是当首长让小C和自己玩游戏时，小C既没有把首长踢爆，也没有一味迎合首长。相反，他使用闭眼踢球、单手操作、只使出万分之三的能力等办法，始终小心地调整自己的表现水平。不但如此，因为他的游戏智慧远高于首长，因此他经常在游戏中巧妙地向首长展示最新的游戏理念、最合理的思考方法以及最精妙的操作水准。首长虽然无法清楚地认识到这一点，但是在每日的游戏进程中，却可以随时接受小C的教育，久而久之，成效卓著。首长曾经深有感触地对小C提到：“如果我是猴子，你就是促使我前进的香蕉啊。”

不止如此，小C还通过首长，让全单位玩这个游戏的人水准得到了极大幅度的提升，在小C的带动下，这个单位从上到下，从首长到普通职工，足球游戏的水准都得到了极大的进步，虽然这种进步受首长水平和理解能力所限，最终也没有达到小C游戏水准的万分之八，但是对于首长而言，进步已经相当惊人。

后来，小C被借调到其他单位，没有了小C的单位游戏水准急转直下，半年之后，当小C有机会和首长对战足球的时候，他惊讶地发现，首长因为缺乏自己这半年的帮助和教育，游戏水准又下降到刚开始的程度，甚至更差。这说明小C离开后，首长身边并没有出现像小C这样的人，相反，首长和几个下属同志们虽然也每日踢球，但不思进取，小富即安，偶尔蒙进一球就弹冠相庆，最终造就了游戏水准严重下降的结果。

三、在游戏过程中让首长随时满足的艺术

和首长玩游戏，不但要求我们要随时察言观色，还需要心思灵活，反应机敏，让首长在整个游戏过程中始终心满意足。这不但需要操作者对游戏有深刻了解，更需要操作者熟悉首长的性格、习惯、秉性，并根据实际情况随机应变。

以足球游戏为例，某首长在游戏开始前，总要用很长时间进行阵营调整或球员更换，虽然最终往往效果平平，但总是乐此不疲。有些人在此刻就显示出不耐烦的情绪，在旁边嘟囔“换什么呀，反正都是边前跑”。话虽然没错，但打扰了首长指点江山的兴致，也就丧失了和首长玩游戏的根本目的。

还是这位首长，在比赛过程中，横冲直撞，浪射无度，偶尔会因为运气好蒙进一两个球，这时候首长自己就会兴高采烈，认为自己的足球水平非常高明。此时比较合适的方法是适度且不卑不亢地表示恭维助兴，比如说：“这个球真不错”或者“这个进球很有水平呀”。错误的做法是嗤之以鼻，比如：“不就是蒙进的么，今天已经进了俩了。”虽然这种评价是正确的，但在此时此地，并不适宜。给首长兴奋的心情浇上一盆冷水，首长自然会对你有意见。

比赛结束后，如果首长赢球，则最好不做评价，如果已经熟悉了首长的性格，则可以根据首长的不同性格做出一两句话的短评，如果是性格开朗的首长，就可以说：“这场球真痛快，又输给您了，再来一盘？”如果是性格沉稳的首长，则可以默默地点头，体现出心里的臣服之意。不要说出：“反正怎么踢都是你赢。”之类的丧气话，更不能甩开手柄就走。

不止如此，在比赛过程中，也要随时根据场上局势和首长心情做出调整，比如开局时最好做出僵持不下的表现，双方球员互有攻防，让比赛非常有观赏性。如果几分钟之后首长仍未进球，则要创造机会，让首长进球。当然，一味退缩也容易引发首长的疑惑，因此要在适当的时机也得一两分，让首长认为你使出全力，这样首长才会觉得最后的胜利更有意义。

以上所说只是概括性的描述，作为优秀的下属，我们切不能死板僵化、抱残守缺，而是要根据实际情况做出适宜的应对。

有些首长赢得起，输不起，赢了就哈哈大笑，老子天下第一，输了就怨天怨地，怨手柄不熟悉，怨游戏版本不适应。对于这种首长，他生气的时候不要说话，更不能顶撞，可以默默地送去一名球员让他飞铲泄愤。

有些首长性格刚烈，攻势如潮，这

时候就应该努力体现出你的后卫溃不成军，顾此失彼。让首长冲个痛快、传个痛快、顶个痛快、铲个痛快。

当首长浪射远离球门，懊悔不已时，应该随声附和，大呼可惜。也可以诚挚地赞叹：“今天我运气真好，看这必进之球。”

有些首长喜欢铲人，当首长铲倒自己球员时，最恰当的办法是感同身受，要模拟断腿的球员高声惨叫，嘶嘶痛哼，扭曲着面庞惨呼“太疼了！”这样首长就会觉得十分解恨，在旁边拍腿大笑。如果首长的球员因此而得到红黄牌，切不可幸灾乐祸，而是应该和首长一起痛骂狗裁。

当首长进球时，要体现出懊恼的意思，以示自己虽然竭尽全力，但技不如人，这样旁边的首长看到就会乐不可支，心满意足，全然没有想到其实你在故意压制自己的能力。

当和首长的对战还有旁人观看的时候，则要时时注意在其他人面前维护首长的尊严。比如你和首长在踢足球，首长的孩子在旁边观战，就要时刻注意不要让首长在家人面前丢脸。

首长浪射射飞，家人如果在旁边嘟囔：“哈哈哈，又射偏了。”首长可能会恼羞成怒，呵斥：“你懂什么！一边去。”这样就会让整个游戏过程非常尴尬，恰当的做法是用技巧让首长的球员逼近我方禁区，待到远射成功概率足够高时再让首长起脚射门。这样就聪明地避免了尴尬情势的发生。

当然，凡事都讲究一个度，过犹不及，如果在游戏过程中没有把握好度，轻则让首长觉得和你游戏没意思，重则让首长察觉你一直在让他，更甚首长可能会在心里暗暗嘀咕：“玩游戏都骗我，工作上还了得？”如果落到这种局面，那就是得不偿失了。这就要求我们要在整个游戏过程中做到尽量自然、流畅、不留痕迹。在整个游戏过程中，既不能让首长失败，也不能让首长轻易获得胜利，这种运用的技巧，需要长期经验和用心总结才能体会。

某首长经常和小朱玩游戏，小朱的游戏智慧略强于某首长，但在游戏过程中，他一开始就用尽全力，屡屡破门。恼羞成怒的首长先是闷哼，但小朱浑然不觉，仍然屡屡怒射，首长忍无可忍，开始猛铲，小朱的前锋被铲下三个，首长也吃到了8张黄牌，两败俱伤。

小朱这才如梦方醒，知道自己做了错事，在下一局比赛中，他开始大力放水，但他的游戏技巧只比首长略高，思想又不通，自然就无法做到流畅自然。首长一上前逼抢，他就丢球，首长前锋逼近他的禁区，他就让自己守门员给首长前锋喂球。一次两次首长还哈哈大笑，时间一长，就算首长的游戏智慧再低下，也会发现不对头。于是首长又提醒小朱：“你也不能这么卖呀。”小朱却回答：“还踢什么呀，反正都是被抬下去。”同时继续指挥自己球员给首长前锋喂球。

比赛踢成了6:0，首长射入6球，小朱还以为自己取悦了首长，但比赛结束后，首长对小朱的评价不但没有变好，反而变得更差了。

四、使用游戏调整首长情绪的艺术

游戏令人轻松愉快，首长日理万机，偶有闲暇，玩两盘游戏，此时的根本需求是放松心情，获得满足。如果你反倒让首长吃了一肚子气，那可真是本末倒置，得不偿失。

放松心情是指首长对游戏的整体需求，并不是说整个游戏过程就要平平淡淡，像白开水一样毫无味道。相反，比赛可以激烈，可以充满竞争，只要让首长最终获胜，心满意足，目的也就达到了。

在这个基础上，还可以根据首长当前的精神状态、工作进展、让游戏体验恰如其分。比如说首长刚完成重大的工作，想要好好轻松一下，玩游戏时节奏就宜适当放缓，让首长在游戏过程中逐渐放松。如果首长稍后有重要的工作要处理，则可以适当加强游戏的对抗性，给首长进行工作热身。更巧妙的做法是，使用多场连续性的比赛逐渐调动首长情绪，令首长渐入佳境，这种技巧就足以堪称“艺术”了。

有些同志不了解这一点，首长刚刚结束重要工作，想要晚上踢一盘放松一下，他却强突猛进，首长本来比较放松，一开局就被灌进去 4 个。不应战吧，心中气愤难平，应战吧，却又兴奋不起来。最后他高兴了，首长可憋了一肚子气。首长马上要面对一个重要的工作开局，正踌躇满志，他却浪射不止，首长的守门员左右失措，应对不及，首长回过神来，发现已经变成5:0了，他在一旁哈哈大笑，而首长却觉得这不吉利，预示着工作开展不力，自然也就不会有好脸色。



那么正确的做法是什么呢？某首长马上要写一篇长文章，但脑中还没形成框架，觉得难以下笔。正值中午，就唤来小C踢两局，想要平复一下心情。小C了解到这一点，在比赛中做出对抗的样子，但却又小心地控制着自己的前锋，令首长以为自己主导了比赛。

在30多次浪射之后，首长终于进球得分，最终取得了比赛的胜利，心中舒展开朗，非常舒服。这时候小C在旁边装作无意闲聊的样子说：“看来世上无难事，只要努力就一定会取得结果啊，W总您又给我上了一课。”首长听完若有所思，感到受到了鼓舞，文章写得特别顺手，反响也很好。从此之后，首长逢人就提到小C对他的帮助很大。

总之，作为下属，游戏只是手段，我们的根本目的是利用游戏调整首长的心情，从而令首长能够更积极、更从容地面对工作上的挑战，如果能做到这一点，首长对你的评价又怎么会不高呢？

五、和首长配合进行游戏的艺术

有些时候，在游戏过程中，除了要和首长进行对抗之外，还会遇到和首长配合游戏的情况。就拿足球游戏来说，某首长虽然酷爱对抗，但如果玩游戏的人足够多，也会选择二对二的游戏方式。甚至为此购买了额外的游戏手柄。面对兴致高昂的首长，小C、小朱和小八自然要全力陪同。

一开始，大家采取抽签的方式组队，三个人和首长配合的机会差不多相等，三个人的差别就逐渐体现出来了，小C的游戏造诣很高，首长和他配合的队伍总是获得胜利，这还不算，他总是能够恰到好处的给首长传身后球，帮助首长操纵的球员进球。有时候首长带球被对方球员包夹，手忙脚乱出脚传球，小C总是能够接到球，再加以适当的处理，既不丢球，也不喧宾夺主，让首长感觉十分舒服。两个人的组合每每旗开得胜，首长也心情大悦。

小八的游戏造诣也不低，但是在游戏过程中经常忘记自己的身份，喧宾夺主，有时候自己低头猛带，首长的球员在一旁猛跑等待传球，最后却发现小八没有传球给他，自然跳脚大叫可惜，如果小八恰好射门未进，那就更麻烦了。

另外，首长是个急性子，技术粗糙，而小八则喜欢盘带，追求华丽的足球风格，而两人配合时，小八却没有去主动适应首长的足球风格，首长追求一脚出球，虽然成功率奇低也毫不在乎，而小八则习惯在盘带中寻找机会，追求传球成功率。这两种不同的风格混在一起，首长前锋都跑出底线了，小八还在中场盘带，或者首长的边卫带球到了底线，再不传球就出界了，小八操作的前锋还没进禁区，别提多别扭了。踢了几场之后，恼羞成怒的首长对小八提出了批评。

“跑啊！跑啊！传中啊！”

小八却不以为然，反唇相讥：“太粗糙了。”

两个人的配合往往不欢而散。

而小朱呢，就更不能要了，首先，和小八一样，小朱和首长的游戏风格完全无法配合，他自己也没有主动配合首长游戏习惯的想法。其次，小朱的情绪波动极大，首长批评他两句，他就自暴自弃。有一次，由于小朱的失误，球队以0:1落后，首长非常不高兴，就批评他。

“小朱，你能不能认真一点呢？”

小朱听到后，整个人好像霜打的茄子一样，泄气啦，嘟囔着：“反正我就是不认真呗。”嘴上说着，手里又让后卫给对方前锋传了一个球。对方又进球了，首长勃然大怒，又摔手柄又跳脚，小朱在一旁一副无所谓的样子。

几周下来，首长发现，和小C配合的话，不但赢球，而且赢得痛痛快快；和小八配合，偶尔能赢，但总是很别扭；和小朱则完全没法配合。首长最后会选择哪个人作为长期队友，不问也可知了。

所以，我们要理解，和首长配合，是一次非常难得的表现自己的机会，首长和你配合说明了首长对你的信任，而我们需要眼明手快，抓住一切机会让首长满意，既不抢功劳，也不拖后腿，只有如此，才能做到在配合过程中令首长满意。



结束语

首长之所以是首长，必定是在某个或某些方面存在过人之处，待人接物和业务能力一定强于我们。但同时，首长也不是完人，也会犯错误，也会发脾气。而作为陪同首长玩游戏的我们，应当重视陪同首长玩游戏的机会，在陪首长玩游戏的过程中积极发挥主观能动性，迎合首长，取悦首长，令首长身心愉快，从而能以更饱满的精神面貌投入到工作中去。

行文至此，就告一段落了。在本文中，笔者凭借常年陪伴首长玩游戏的经验和心得，结合实际情况，列举了陪同首长玩游戏时应注意的几个关键点。当然，由于经验所限，文中所涉问题，可能讲得不透或是谈得不细，各位读者可以从各自实际情况出发，灵活选材。此外，文章撰写仓促，难免有错漏之处，还请各位多加指正。P

在塔克拉玛干沙漠努力采风的小八发来贺电：

如何与领导玩游戏，是一门深奥的课程。为什么我的足球游戏技术如此精湛，盘带如此华丽，场面控制如此艺术，却每每只能跟战术理念和操作技巧都极其简陋粗糙的首长战成平手，偶尔还会（仅仅）一球落败呢？塔克拉玛干的狂风和烈日帮助我思考，最终我得到了答案——粗糙就是暴力，暴力就是美学，首长的暴力美学，尤其要尊重！塔克拉玛干使我的思想得到了极大成长，盼望采风早日结束，重返总部，再次与首长和各位同仁一起奋战！

在塔克拉玛干沙漠努力采风的小朱发来贺电：

恶劣的环境并不可怕，可怕的是有一个喜欢玩游戏的领导。在塔克拉玛干沙漠面壁5年，我愈发感觉到自己敢说敢做、无所畏惧的品格是十分可贵的，并且日益鄙视小八这样潜心钻研首长学，力争早日大败给首长的同事。我现在一切很好，请组织和读者朋友们不要挂念。除了工作，我日夜练球，PES6的水平已经独步天下了，管你是边前跑还是海带流，给我万分之一的功力就可以打你9比1。对了，请问PES2008什么时候出？沙漠里没有网……

独乐乐不如众乐乐？

——欧美单机改编网游的过去、现在、将来时

■天津 半神巫妖

前言——从《星球大战——旧共和国》变为免费网游说起……

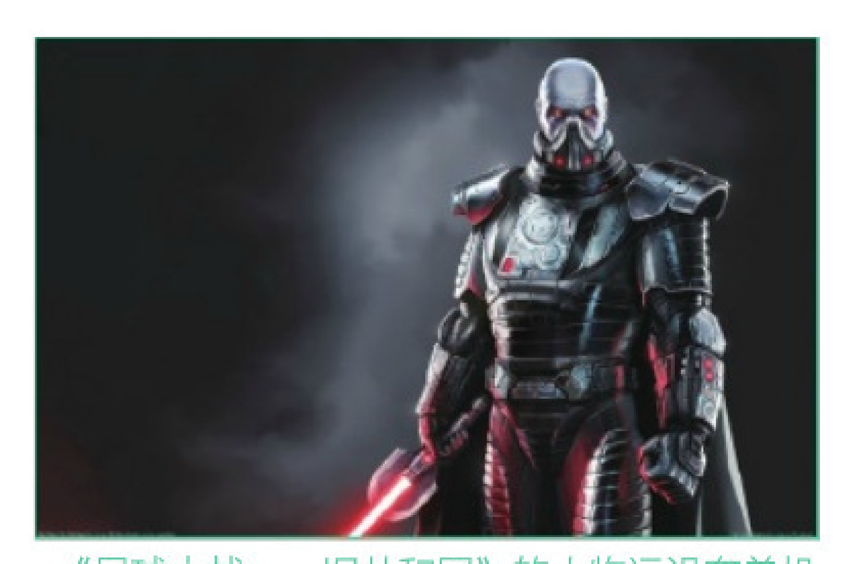
就在国内网游市场依旧如火如荼的时候，有很多业内人士已经发现国外的网游市场其实正在发生着改变。这种改变是收费模式的改变，更是经营理念的改变。虽然这种改变还未大范围波及中国，但是我们仔细回想一下，其实史玉柱早在当年就已经走过这条路了，那就是从月卡模式到免费模式的转变。

如果说这种模式上的改变一直是悄然进行的话，那么在今年8月初爆出的一条重磅新闻则彻底宣告了欧美网游市场免费化的大趋势。这条重磅新闻就是EA宣布它旗下BioWare工作室联合卢卡斯艺术耗资3亿美金打造的网游《星球大战——旧共和国》将转变为免费网游。

其实当初EA联合卢卡斯耗巨资制作的这款网游就是抱着挑战《魔兽世界》的必胜决心的，但是在游戏刚刚发布后取得了170万活跃用户这个还算不错的成绩后，活跃用户数一直不断下滑，现在已经降至100万。虽然EA宣称《星球大战——旧共和国》只要有50万活跃用户就不至于赔钱，但是距离他们最初挑战《魔兽世界》的设想开始渐行渐远了。

走向免费模式或许会让《星球大战——旧共和国》流失的用户再回来，但是如果单纯从数据上比较，这款曾经是单机的系列游戏在它还叫《星球大战——旧共和国武士》的时候拥有的“活跃用户数”，也就是单机玩家都远远不止这100多万。

那么，对于这样当初是单机游戏，但是后来被改造成网游的游戏来说，真的做到了独乐乐不如众乐乐？EA投资的三亿



《星球大战——旧共和国》的人物远没有单机版令人印象深刻



《星球大战》的官方设定可不是那么容易更改的

美元几乎可以打造好几部《上古卷轴》级别的单机游戏了，如此巨大的投资真的换来了更大的收益了吗？角色扮演游戏到底是单机模式更好还是做成网游更佳？让我们从此类游戏的过去、现在、将来分析一下。

过去时——《星球大战——旧共和国武士》到《星球大战——旧共和国》

一句老话，“忘记过去就意味着背叛”，我们可以去掉里面的两个字——“忘记”，那么这句话就变成了“过去就意味着背叛”。那么到底是哪个“过去”意味着背叛呢？这次让我们去掉《星球大战——旧共和国武士》中的两个字“武士”——《星球大战——旧共和国》，就是它意味着背叛。

如果我们从BioWare这个欧美顶尖角色扮演游戏制作商那琳琅满目的作品列表中挑选出最佳作品，其实是一件很难的事情。因为无论是《博德之门》还是《无冬之夜》《翡翠帝国》《质量效应》《龙腾世纪》等等都是欧美角色扮演乃至游戏史上的经典。而其中的《星球大战——旧共和国武士》则拥有另一项头衔，那就是有史以来最伟大的“星球大战”题材游戏。

这款曾经由黑曜石——也就是制作过《辐射》《异域镇魂曲》的黑岛的遗老组成的工作室制作过续集的角色扮演游戏在2003年推出后就获得了无数大奖。

可以说，《星球大战——旧共和国武士》对于BioWare来说意义是非常重大的，它不仅是一款销量、口碑俱佳的大作，更是后来《质量效应》系列游戏的启蒙之作。

卢卡斯艺术更是从官方上给予了这款游戏最大的肯定，那就是将其剧情收入“星球大战”官方设定之中。这种肯定其实是对一款“星球大战”题材游戏最大的褒奖，甚至不惜违背原本设定中的某些关键部分。比如在“星球大战”原先的官方设定中，西斯黑暗大君的名号，比如达斯·维达是同其原本的姓名阿纳金·天行者毫无关系的。而《星球大战——旧共和国武士》游戏中则设定为瑞文直接在自己的姓名前加上“达斯”这个称号，卢卡斯竟然认同了这个设定并且在正史中写入了“达斯·瑞文是第一个将自己的名字直接作为西斯称号的西斯黑暗大君”。

而到了这部投资3亿美金的《星球大战——旧共和国》，它除了为玩家奉献出了几部高质量的CG之外，在影响力方面远远不如它的单机前辈。而玩家在玩过这部网游之后，觉得它几乎可以算得上只是利用了单机游戏《星球大战——旧共和国武士》的名号，而丝毫没有对这个久负盛名的系列游戏有任何的推动。

虽然这部网游将绝地武士同西斯武士的斗争公开化，将玩家分为两大阵营，满足了“星战”爱好者最原始的扮演幻想，但是在游戏模式上依旧在可以模仿着《魔兽世界》，很少有创新之处。更可怕的是，后续内容的疲软暴露了EA对BioWare过于压榨导致的人力不足，要知道BioWare同时还负责着《质量效应3》同《龙腾世纪3》的开发。

可以说，在大量玩家盼望着能有《星球大战——旧共和国武士3》的时候，EA将其强行“改编”成了网游，失去了部分玩家的人和。而在《魔兽世界》仍占统治地位的时候盲目挑战，这不占任何天时。而在拥有广大网游爱好者的中国没有开设服务器又失去了地利。如此不占天时、地利、人和的网游真的还不如老老实实做一款单机游戏来得赚钱和稳妥。

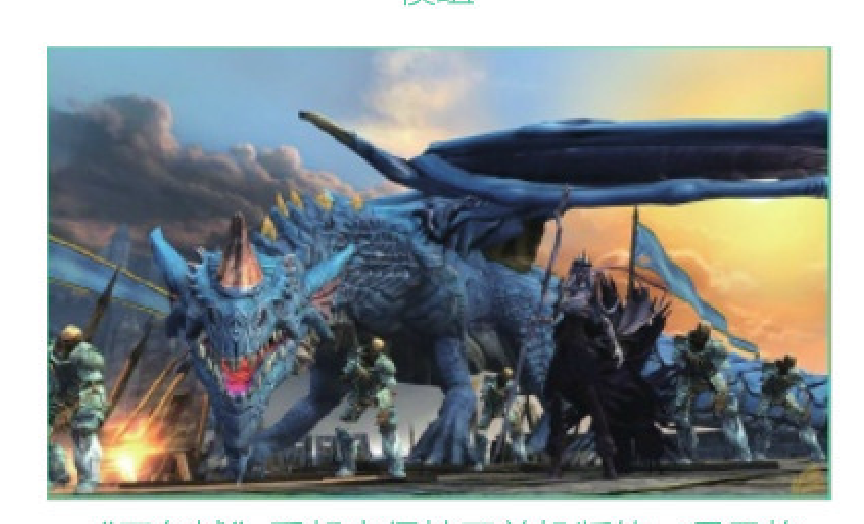
现在时——《无冬之夜》到《无冬城》

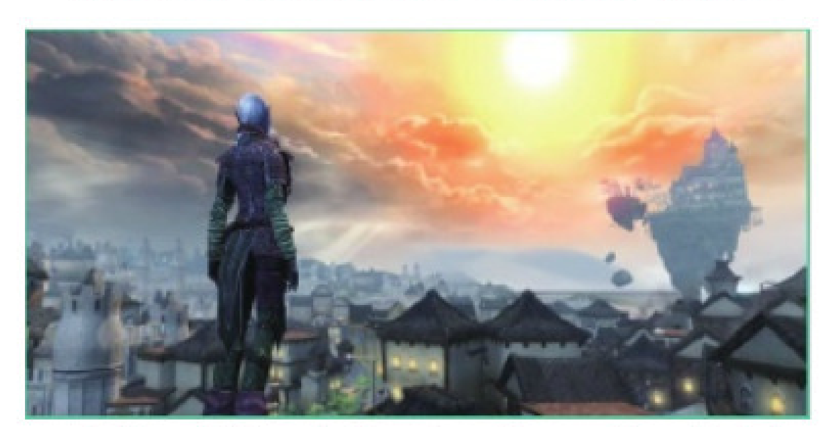
同《星球大战——旧共和国武士》系列一样，《无冬之夜》这款龙与地下城规则的单机游戏同样是BioWare制作了第1代而黑曜石完成了第2代。已经参展了E3的这款被“爱国”的玩家定义为“国产游戏”的网游很有可能在今年第四季度推出。而之所以《无冬城》被称为国产游戏则是因为它的开发商Cryptic工作室属于完美时空。

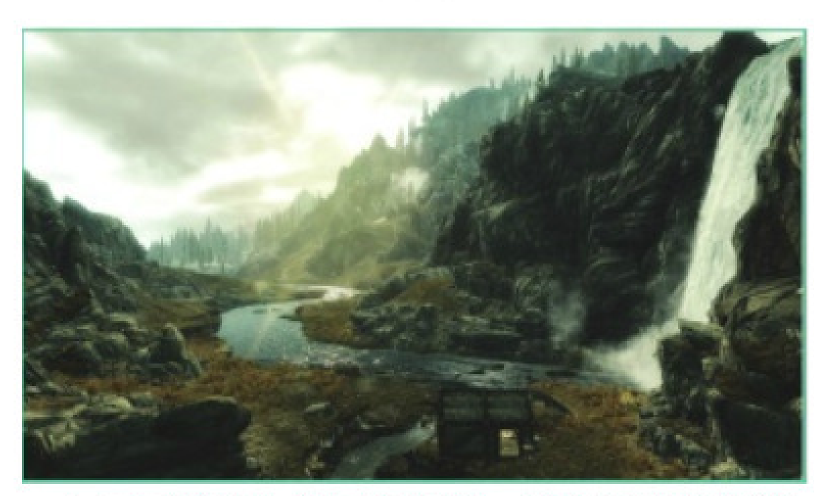
虽然被贴上了国产游戏这个并不准确的标签，但是《无冬城》本身却有着原本就值得关注的地方，那就是它成功的在单机游戏和网络游戏之间找到了一种平衡。



侧重网络模式的《无冬之夜》主打无尽的冒险模组

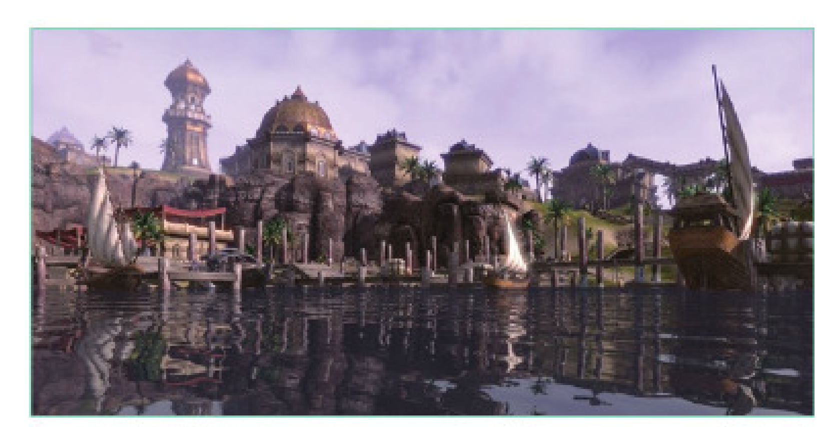

《无冬城》看起来保持了单机版的一贯风格


无冬城虽然物是人非，但是依旧是熟悉的龙与地下城规则


《上古卷轴5》的风景很美，多少玩家幻想能与好友一同在其中冒险

当初的《无冬之夜》作为BioWare龙与地下城规则游戏在3D时代的首部作品，原本是想对《博德之门》这部2D经典做出一种画面和游戏模式上的改进。画面从2D进化到了3D自不必说，游戏模式上主要是想从纯粹的单机进化成一种偏重网络模式的单机游戏。

这种想法其实同龙与地下城规则是分不开的，因为龙与地下城规则讲究的更多是玩家之间的合作与互动。而《博德之门2——安姆的阴影》虽然有着上百小时的游戏时间，但是再庞大、再史诗的剧情也有玩腻的时候，如果游戏本身自带了编辑器，那么玩家上传到网络的自创游戏模组则可以让游戏里的冒险


《上古卷轴在线》看起来很魔兽世界


《质量效应》的风景也很美，也会有玩家希望能和好友一同冒险吗？

永远持续下去。

这种设想其实代表了一种新的理念，这种自带编辑器的理念带来了两个后果，一是玩家自创模组的大量增加——十年后的今天《无冬之夜》的模组仍旧在网络上不断更新；二是单机模式的淡化和薄弱，这种过于重视网络模式所带来的弊端就是原版游戏的剧情和内容不再像《博德之门》那样史诗化和庞大、有趣。

但是，十年前的这种游戏制作理念在让《无冬之夜》变成了一种侧重网络模式的单机游戏的同时，也为今天《无冬城》这部网游打下了一个精妙的伏笔——将一款原本就偏重网络模式的单机游戏“改编”成一款含有大量单机游戏要素的网游，本身就不像《星球大战——旧共和国武士》到《星球大战——旧共和国》的变化那样巨大和“违和”。

同《无冬之夜》自带Toolset编辑器一样，《无冬城》这款网游竟然也有一款几乎功能、目的一样的Forge编辑器，它同样可以让玩家自制冒险模组——当然现在应该叫做副本——上传至网络供玩家共同合作冒险。就这一种玩法来看，同单机的《无冬之夜》几乎一模一样，因此我们可以甚至“武断”并且“机械”地将《无冬城》定义成一款删去了单机剧情部分的《无冬之夜》。

这种重视并且刻意向自己的单机游戏前辈靠拢的举动是十分明智的，也让《无冬城》同《龙与地下城在线》等性质类似的游戏的竞争中占据了一定的优势。

将来时——《上古卷轴》到《上古卷轴在线》

这款现在看来发售时间遥遥无期的网游同样“改编”自一款纯得不能再纯的单机游戏——《上古卷轴》系列。可以说，在今年的网游业界里最大的新闻除了《星球大战——旧共和国》将成为免费游戏外，就要属《上古卷轴在线》被宣布立项了。

众所周知，有着十八年历史的《上古卷轴》是一款不折不扣的单机游戏，它甚至没有网络模式。但是《上古卷轴》又同网络有着密不可分的联系——它经久不衰的魅力几乎完全得益于每一代游戏那上万个玩家自制MOD。

可以说《上古卷轴》的游戏制作理念就是搭建一个虚拟的单机奇幻世界作为舞台，然后为玩家奉上一个几乎无所不能的编辑器，以供玩家挥洒自己无穷的想象力来丰富、完善这个只属于自己的虚拟世界。

如果你对这个虚拟的游戏世界有哪种不满——这几乎是不可避免的，因为游戏开发商Bethesda几乎就是秉承着制作一个半成品世界的理念制作游戏的——你完全可以利用编辑器来完善它。如果你觉得某种植物不好看，或者某件衣服功能不前，又或是哪个人物长得太丑，都可以用编辑器改变它，让这个只属于你自己的游戏世界达成你心中完美的标准。

人都是有或多或少完美主义倾向的，因此玩家会用好几年的时间来丰富和美化这个乌托邦一样的游戏世界，游戏生命自然就得到了延长。

但是如果把这种独具匠心的单机游戏改成网游，那么势必就会存在一个前面两者都存在过的问题——如何与其单机游戏前辈取得联系的问题。《星球大战——旧共和国》几乎完全摈弃了它的单机游戏前辈的特点而没能取得成功，而《无冬城》则因为大量考虑到了当初单机版玩家的喜好而博得了大量好感。那么《上古卷轴在线》呢？

首先，《上古卷轴在线》的开发商就同单机版完全不一样，《上古卷轴》之父Todd Howard是一个彻头彻脑的单机迷，因此他以及他的Bethesda工作室并不是网游版的开发商。这样一来，这款网游除了世界观上是一款“上古卷轴”游戏外，其游戏玩法产生了根本性的变化。

从十八年未曾改变的第一人称变成了第三人称，从十八年未曾改变的独闯天涯变成了团队作战，《上古卷轴在线》几乎让单机玩家感受不到任何那种被幻想了无数次的“《上古卷轴》要是款网游多好”。因为虽然这是款网游，但是它似乎也不再是《上古卷轴》了……

结语——独乐乐真的不如众乐乐？

其实单机“改编”网游这种称谓并不准确，在玩家玩腻了很多纯粹的单机游戏后，他们大多希望能有一种进化，让这种单机游戏中的独乐乐有机会可以同天下玩家一起众乐乐。但是，迄今为止还没有一部这种“进化”后的网游游戏能够证明完全可以对得起“进化”二字，因此才有了“单机改编网游”这一并不准确的称谓。

如果说网游最初的核心和理念是让玩家们能够通过网络达到一种互动与合作，那么今天的网游则更多的是利用网络来避免盗版和敛财。为了这种目的，游戏开发商更多地将注意力放在了道具收费以及游戏各种收费机制的“创作”上，为了这个目的，他们是不惜更改一款网游当年的单机版中的最显著特点以及优点的。

于是，那些在单机游戏中独乐乐很久的玩家，那些独乐乐之余希望能有一款网游分享这种游戏乐趣的玩家，有时候更多得到的是失望，因为共享是共享了，但是共享的东西却已经风采不再……

在《星球大战——旧共和国武士》《无冬之夜》甚至《剑侠情缘》都已经变成网游，《上古卷轴》《辐射》在保留单机游戏的情况下也将开发网游版之后，我们是否可以将此作为一种大趋势了呢？下一部“改编”的又将会是谁呢？《龙腾世纪》还是《质量效应》？

独乐乐真的不如众乐乐？ P

海战传奇（http://nl.9hgame.com/）

游戏类型	模拟竞技
目前状态	内测
制作公司	九阔天下
运营公司	九阔天下
版本号	1.0.1.77
游戏体验	索然无味





3D竞技类网游，游戏画面来说较为粗糙，不但锯齿遍地，而且画风非常阴暗，也许是为了体现钢铁特色吧。进入战斗后，水面效果比较烂，可以说战斗场景制作的非常低端，舰船模型和贴图也非常模糊，构造、外形难以分辨，当然对于海战类游戏来说湖面并不是重点。背景音乐还算不错，确实有战争游戏的感觉，音效很一般，不过配音确实不错。游戏需要靠鼠标键盘共同操作，大部分情况下鼠标负责旋转视角、瞄准，键盘则选择武器、发射武器，整体而言操作较为灵活。但战斗效果较差，开炮时只有火光和烟雾，武器设计也不是很平衡，鱼雷威力奇大，初期只需一两发就能秒掉任意舰船，而且由于画面问题鱼雷的轨迹相当难以分辨，很多时候死得莫名其妙。游戏的玩法较少，玩家只能不停地打战场提高经验，战斗模式只有两种且其中一种基本没有玩家参与，战斗外的科技树和零件生产方面，不但种类少，缺少详细的说明文字，而且也缺少足够高的组合自由度，再加上游戏的战斗纯粹就是群殴打架，只有竞技性而无配合性，所以无论是战场内还是战场外，游戏都显得很无聊。

仙境江湖（http://xj.ztgame.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	巨全网络
运营公司	巨全网络
版本号	1.0.0.1283
游戏体验	普普通通





3D玄幻类网游，游戏画面比较优秀，画风明亮颜色艳丽，地表景观丰富，角色服饰贴图在最远视角下仍能分辨清楚，但角色模型略显生硬不够圆润，顺便一提的是，游戏在创建角色时的外观选项相当多，尤其是面部细节，多达7个类别，但体型的选择却一个都没有。画面整体来说很有那么点仙的感觉，也有中国古典风格，只是游戏的部分画面素材破坏了整体感觉，比如新手帮助的小宠物，还有小地图边上的按钮，前者完全是日式风格，后者则制作粗糙只用一个字形按钮来代替，此外游戏的阴影效果还存在一定问题。游戏背景音乐和音效都比较齐全，还有听起来不是特别专业的配音。游戏的任务系统毫无新意可言，升级过程较为乏味。角色的战斗动作较为流畅，但效果只能算一般，比如天师的火球术，施法时效果一般，发射的时候效果感觉很生硬，总体来说战斗技能效果并不像画面的表现那样出色，不知道到了后期会如何。由于服务器比较卡，偶尔有掉线情况，对角色的移动、战斗影响较大，经常出现角色一顿一顿的情况，玩家体验较为糟糕，希望以后能得到改善。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	蓝港在线
运营公司	蓝港在线
版本号	V10007
游戏体验	索然无味

战神信条OL（http://zs.linekong.com/）





3D玄幻类网游，游戏画面较为粗糙，反锯齿选项似乎不起作用，角色贴图远距离看较为模糊细节不足，近距离观察有明显的拉伸和色块。不过游戏的环境和气氛营造还是相当不错的，地表景观也很丰富，难得的是阴影效果相当不错。游戏的背景音乐还算可以，不过偶尔会出现声音突然变小或变大的Bug，音效只有战斗和提示音，移动音效则基本没有。游戏并没有跳跃动作，这在3D游戏里较为罕见，战斗动作比较流畅，各职业的技能基本都是瞬发，战斗节奏较快，且可以打带跑，这种设计在PK时相当爽快。游戏的战斗效果也很出色，光影效果出众，不过群体攻击技能略显单薄，缺少群攻技能的气势。游戏目前存在的问题较多，首先玩家宠物经常出现模型消失的情况。其次是任务说明文字基本没有，严重偷工减料，最后，游戏任务不合理的设计相当多，比如一个护送任务，护送目标的移动速度相当快，而且也不帮助玩家攻击，纯粹是个吸怪器，玩家很容易就拖个火车，幸亏怪物攻击力较弱还不算很麻烦。总体而言游戏的升级过程比较乏味，游戏的研发技术层次略低。

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	上海火蟾
运营公司	上海火蟾
版本号	0.9.0.1
游戏体验	浪费时间

修罗道（http://www.hcgame.cn/）





3D玄幻类网游，画面相当粗糙，模型相当简陋，锯齿相当丰富，效果相当低端。首先游戏是以中国古典神话为背景，但角色的设计却相当混乱，比如轩辕氏族组长的外形，完全就是个圣斗士。画面和锯齿就不多说了，模型来说，游戏甚至出现角色模型被服饰切割这种低端问题，而阴影也很诡异，除了玩家自己以外的所有其他角色以及NPC的阴影外，玩家自己的随着视角不同也是时有时无，甚至出现俩阴影的情况。总体而言游戏在画面制作的技术水准还非常低，画面素材和文字拉伸的情况相当常见。背景音乐曲目少，基本就是在不停地重复，音效简陋，移动音效像是单调的鼓点，而且还有滞后现象。界面设计上制作者似乎喜欢“两边对齐”效果，玩家头像在最左边，目标头像在最右边，不知这种设计其意义何在，功能按钮也是拆成最左和最右两组。战斗动作还算流畅，而战斗效果基本就是傻大愣，只能在第一次唬一下人。游戏任务也没什么特别的，整体而言玩法较少，游戏过程十分乏味，天赋、成就之类的游戏功能也很常见，界面设计怪异，没有什么特色值得一说。

聊斋Q传（http://www.qliaozhai.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	杭州傲天
运营公司	润趣科技
版本号	0.9.1129
游戏体验	索然无味





2D玄幻类网游，游戏虽然号称Q版，无论是角色、NPC还是怪物，都算不上Q，也只有毛驴坐骑还像回事。画面还算不错，背景细腻，颜色搭配艳丽，而角色形象和创建界面的人物形象相比要粗糙很多，甚至和角色界面的人物形象比起来都差得很远，感觉角色建模存在较大问题。背景音乐比较欢快，但曲目较少，而音效还算可以，战斗和提示音都不错。角色移动较为流畅，但是总感觉像是在踩水一样，两腿完全不受力，也许是为了凸显修仙的飘行感吧，在坐骑上时移动速度有时候居然还不一样，若是自动寻路则会慢一些，若是玩家控制移动则会快一些，速度差距感觉非常明显，不知原因为何。战斗动作还算流畅，战斗效果就很一般了，在2D游戏里来说只能算平庸，也没什么打击感之说。游戏的任务设计很一般，不过比较有趣的是在游戏初期安排了一些破案的任务，让玩家到处和NPC对话，这种用某个事件将NPC的介绍串在一起的新手任务至少显得不是那么生硬。游戏目前的最大问题就是服务器质量不好，经常出现卡技能的情况，对玩家而言很影响游戏体验。

月评：中国神话的随想

■北京 键盘

本次评测的5个游戏里有4个是玄幻游戏，都是以中国古典神话为背景，仙侠修真，似乎就是神话故事的全部了。说起来也很奇怪，我国古典神话故事以及近现代的武侠小说里，很少有组队的概念，神仙和侠客们都喜欢独来独往，综合各种情况来看，修真讲究天人合一，摒弃人的欲和念，所以神仙们基本都过着独居的生活，即便是遇到大灾大难，也基本不太会出现彼此配合的情况。就像《西游记》里的孙悟空大闹天宫，从天宫开始挑衅到后来被猴子平推，神仙们大都轮番上阵，没有说巨灵神近战顶住、哪吒近战骚扰、太上老君和杨戬（带条狗算是个猎人吧……）远程输出的情况，即便后期神仙们齐上阵，也是猴子的毛太多的缘故，总体而言真有点宋襄公的“骑士精神”。侠客就不用多说了，他们更喜欢独来独往不受约束，最多开个夫妻店。无论修真还是侠客，唯一像是组队情况的只有“阵法”，但阵法内的成员其功能是一样的，也许阵眼的人更强大一些，但本质上来说他们都是平等的，不存在一个顶几个加其他打的情况。这和西方的魔幻故事形成鲜明对比，就以大家耳熟能详的《魔戒》来说，魔戒远征小队中各人的能力区别是那么明显，近战、远程、物理、法术，分工明确，能力强的固然顶在前，但更多的是近战物理职业冲在最前边，将孱弱的法术和远程职业保护在后边。当然，西方这一套职业规则才符合现在网游的设计需要。

不过特别有趣的是，魔戒远征小队什么职业都有，唯独缺奶妈——牧师，这个小队里没有治疗职业存在，如此艰巨的任务却没有治疗，这简直太不可思议了，而这在网游里几乎也是不可能存在的事，可以肯定地说，对于一款MMORPG来说，如果没有设计加血的职业，那么这个游戏基本就没有玩下去的必要了。而中国仙侠故事中呢，其实也是没有治疗职业的，无论是神仙还是侠客，他们大都像“北方的狼”，受了伤就跑到偏僻角度独自养伤去了。因为对于常规意义的治疗来说，仙侠们大多数受的是内伤，膏丸散丹之类对内伤治疗效果极差，至少不是短时间内就能修复的，而刀剑之类的外伤反而不是那么可怕，虎躯一震内力运行个大小周天之类就可以精光一闪满血状态了，这个却和奇幻中的牧师有异曲同工之妙了。在目前的网游设计中，似乎也没有内伤，甚至奇幻世界中的“魔法反噬”这个概念，受伤和治疗就是针对皮外伤。唯一像内伤和反噬功能的只有负面状态。

总体来说，中国古典仙侠故事中，没有分工明确的职业划分而只有门派和境界，没有速效治疗职业而只有缓慢却稳定的中医，没有责任明确的组队系统只有众生平等的独行者，对于国产网游来说，既有妥协的传承，也有粗暴的篡改。

新血与东方巨人的呼唤
——《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛中国区总决赛纪实

■晶合实验室 digmouse

暴雪娱乐在今年1月宣布举行持续一年的“战网世界锦标赛”（Starcraft II World Championship Series，以下简称WCS），来自全世界28个国家的《星际争霸Ⅱ》顶尖选手将通过各个国家和地区的层层选拔进入国内决赛，争夺通往5大洲际决赛的门票，再通过洲际决赛决出世界总决赛的名额。中国拥有暴雪在亚洲地区最大的“星际2”玩家群体，作为暴雪在国内举办的最大规模“星际2”赛事，WCS中国区总决赛吸引的不只是中国玩家的目光。

本次总决赛安排在上海2012中国国际游戏动漫博览会CCG Expo现场举行。7月13日，最终有16人来到决赛现场。这其中既有iG.XiGua王磊、iG.MacSed胡翔、Tyloo.Infi王诩文、WE.Loner戴逸这样的老面孔，也有Phoenix.Top胡涛、Spider.Ash张烬月这样首次参加大规模线下赛事的新鲜血液。

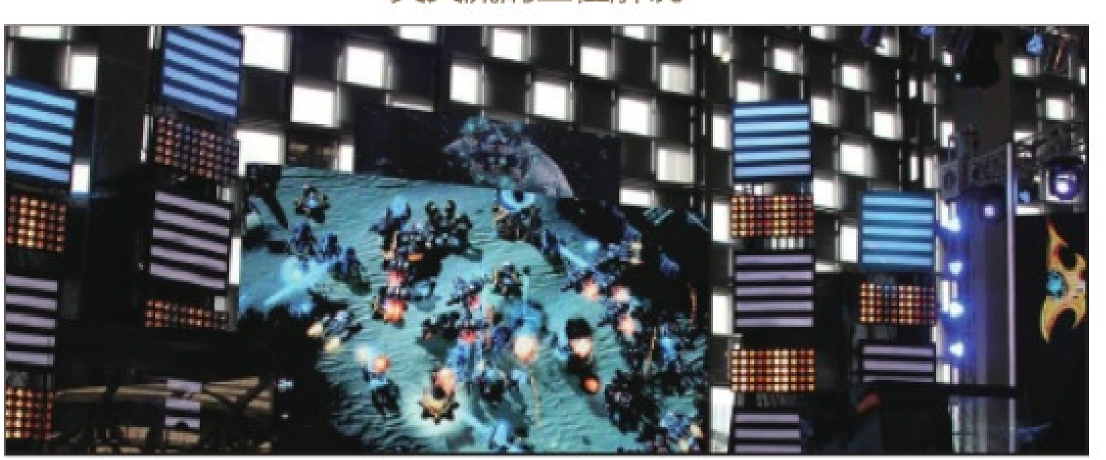
中国力量走向世界

对中国“星际2”玩家来说，这是一场盛宴。自2011年3月《星际争霸Ⅱ》在中国上线以来，规模如此之大，比赛水平如此之高的纯“星际2”赛事并不多见，同时这也是国内“星际2”大型赛事第一次真正意义上走出国门，通过暴雪官方向全世界进行直播。对中国选手来说，这是向世界展示自己的最好机会。在2011年的StarsWar6预选赛中，一批中国选手一鸣惊人，连续淘汰欧美和韩国顶尖选手，4强中除了当时仍在巅峰状态的MC之外，其余席位被3名中国神族选手占据，但从那之后中国“星际2”更多的时候仍然游离在世界之外，和东方古国的一切一样，对地球另一端的人们来说，像是一个谜。

WCS中国区总决赛除了游戏风云和NeoTV两大老牌直播合作伙伴带来的中文直播之外，在中国线下赛事中首次进行了本地英文转播，GSL著名解说Dan“Artosis”Stemkoski和暴雪电子竞技团队员工Robert“Rob”Simpson加上游戏风云当家主持雪妍担当解说和评论，通过著名的Twitch.tv转播平台向全世界的玩家展现了WCS中国总决赛的魅力。



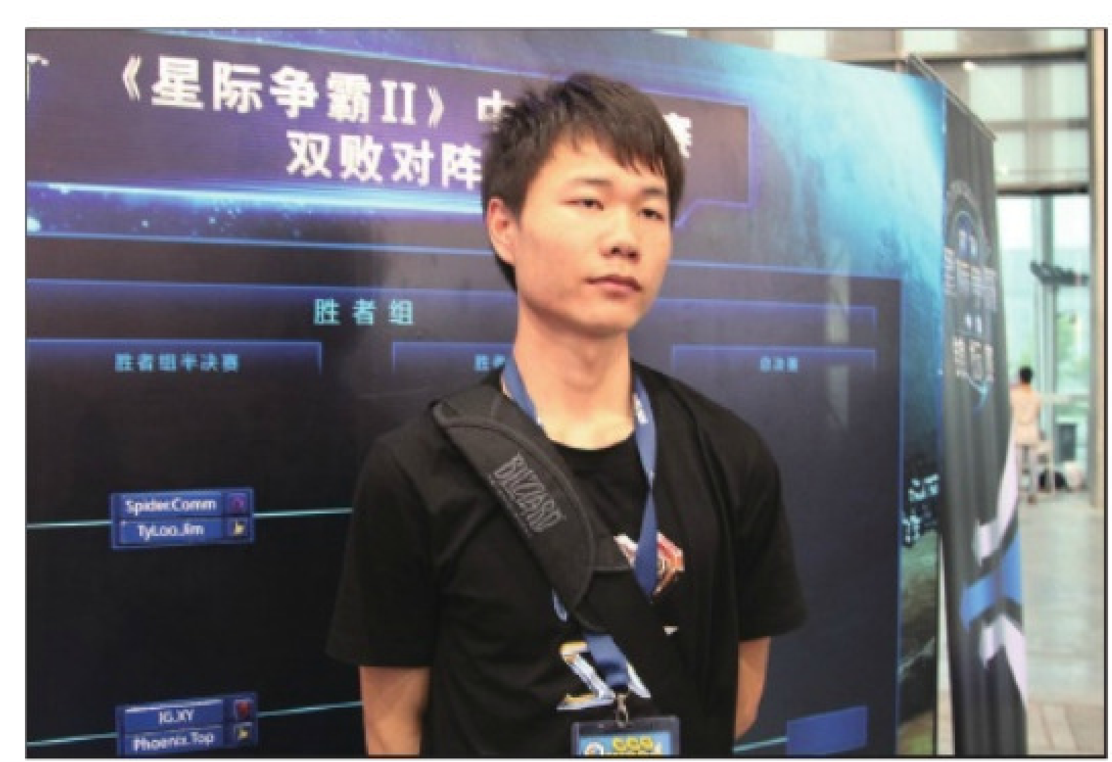
英文流的三位解说


华丽的现场舞台

首日：大牌爆冷

经过7月初32强第一阶段的洗礼，来到世博展览馆的只剩下了最后16名选手。比赛首日进行的败者组第一轮上来就出现了一场残酷的同门对决。被Loner击败的XiGua将不得不面对输给了Ash的队友MacSed，这意味着中国目前实力最强的神族和虫族选手将注定有一人早早失去晋级亚洲总决赛和世界总决赛的资格，而这场内战以近期PvZ胜率爆棚（NGF胜Moon，SW7胜Sen）的MacSed获胜告终，WCG2011世界总决赛亚军XiGua就此出局，而在同一轮比赛中夺冠热门LoveCD被iG新锐Xluos淘汰，仅仅一个上午，就有两名大腕黯然离场。

在接下来的败者组第4轮比赛中，Infi淘汰Ash率先确保了一个亚洲总决赛资格，而从胜者组掉下来的唯一一名无战队选手ToodMing险胜老将LoveTT，也确保了晋级亚洲总决赛，不过他的WCS之旅只是刚刚开始而已。



小将ToP前途无可限量

次日：天才突围

击败国内最强神族之一LoveCD，iG新秀Xluos的下一个对手同样来自新成立的Phoenix战队，这便是WCG 2011中国区亚军，久经沙场的“91哥”F91，但老将的经验无法帮助他在Xluos的青春风暴中生存下来，在决胜局中纪律性的疏忽让Xluos的黑暗圣堂武士大发神威，经济遭到惨重打击的F91最终丢掉了比赛，被淘汰出局。

另一位年轻小将，17岁的“大神”Jim被Comm送入败者组，但他扎实的基本功和强大的信心却丝毫不减，Jim其实早已成名。第二天真正的惊喜来自Phoenix战队的新秀ToP，他首次参加线下大赛却在胜者组中连续淘汰国内第一人族Loner和iG新秀Xy，干净利落地进入了胜者组决赛，在第三天的比赛中迎来顶尖虫族Comm。

而在第二天晚上进行的附加赛中F91和Ash分别淘汰Loner和LoveTT获得了中国区最后2张亚洲总决赛的入场券，与第二天正赛结束后剩下的8名选手组成了这一届的中国之队。他们将于9月份同韩国与中华台北选手在洲际赛场上一决高下。


ToodMing的天分和坚韧让他在赛后受到了海外战队的青睐

WCS中国之队

种族	选手
	Spider.Comm
	ToodMing
	Phoenix.ToP
	Tyloo.Jim
	iG.Xy
	iG.MacSed
	Tyloo.Infi
	iG.Xluos
	Spider.Ash
	Phoenix.F91


很不幸，Loner的WCS之旅是失意的

第三日：豆神大战巴神

如果说第二天的主角是各位年轻小将，那么第三天所有的目光都集中在了唯一一名无战队选手ToodMing身上。刚刚离开iG战队的他没有因此放松训练，保持了极高的状态，在败者组第6轮对Jim复仇成功，随后马不停蹄地连续迎战Xy和被Comm打入败者组的ToP，半天时间连战3个BO3，这对他的体能是巨大的考验。而胜者组另一位虫族好手，效力于中华台北电竞巨头华义Spider战队的Comm兵


令人震惊的精妙农民操作

不血刃杀入总决赛，对ToodMing他可谓是以逸待劳。而按照通行的双败规则，败者组冠军ToodMing需要赢下2个BO3方可夺冠，而Comm仅需一个BO3的胜利即可将6000美元和世界总决赛资格收入囊中。这也是继WCG2011中国区总决赛之后，又一次世界大赛的中国区决赛在虫族选手之间展开。因打法凶悍被称为中国“豆神”的ToodMing，与风格多变难以捉摸人送绰号“武汉巴神”的Comm，谁将笑到最后？

连续作战的ToodMing体能已经显著下滑，而ZvZ的对阵原本就充满变数，前期解决战斗的案例极为常见。第一局ToodMing果然选择了10D Rush，而Comm则是裸双，理论上说是一个几乎必败无疑的死局。

但接下来发生的事情让人瞠目结舌。面对来势汹汹的6条小狗，Comm利用破晓黎明矿区的狭小缺口，将自己的农民通过穿矿手段叠了起来，并且通过精妙的操作以0损失杀死了4条小狗，这种疯狂的操作让现场观众沸腾了，英文解说Artosis就算在世界最高水平的GSL赛场见过再多的大风浪，也不禁在演播室中为Comm击节叫好。10D失败的ToodMing经济科技均处于极大劣势，体能已经透支的他没有顶住三矿Comm的蟑螂感染攻势丢掉了第一局比赛。

ToodMing在第二盘仍然没有正常开局的打算，一不做二不休，他的答案是8D+拖农民极限一波，外加在Comm的基地中放下一个地堡， Comm自然不会被同一招击倒两次。尽管这次对方并非0损失防守，但在地堡被打掉农民和小狗损失殆尽后，ToodMing还是直接打出gg。Comm以完美的表现获得WCS中国区冠军，同时也获得了亚洲区总决赛和世界总决赛的参赛资格！

江山代有新人出

如前文所言，WCS中国区并不是大腕们的福地。从2010年起活跃并统治着中国“星际2”的Loner、XiGua、LoveCD和LoveTT等熟悉面孔早早就被淘汰出局，而胜者组四强Comm、Jim、Xy和ToP或是年轻新秀，或是此前只游离在顶尖行列之外，WCS成为了他们进入全新境界的最好机会，而且他们也把握住了。

Comm在WCS之前虽然屡有好成绩，但此前效力于iG的他却始终被XiGua和MacSed两位巨星的阴影笼罩，转会华义Spider之后，他的潜力开始全面爆发。这个冠军是对他的选择和努力最好的回报。Jim则不必多提，作为天禄双子星之一，年少成名的他已经是国内各大赛事领奖台的常客，亚洲区总决赛将对他的外战提出严峻的考验。而对另外两名新秀Xy和ToP来说WCS亚洲总决赛将是他们更大的舞台。特别是Phoenix的新人ToP，他在赛后得到了英文解说Artosis的高度赞赏，称“像是15个中国选手在和一个韩国神族进行比赛”。

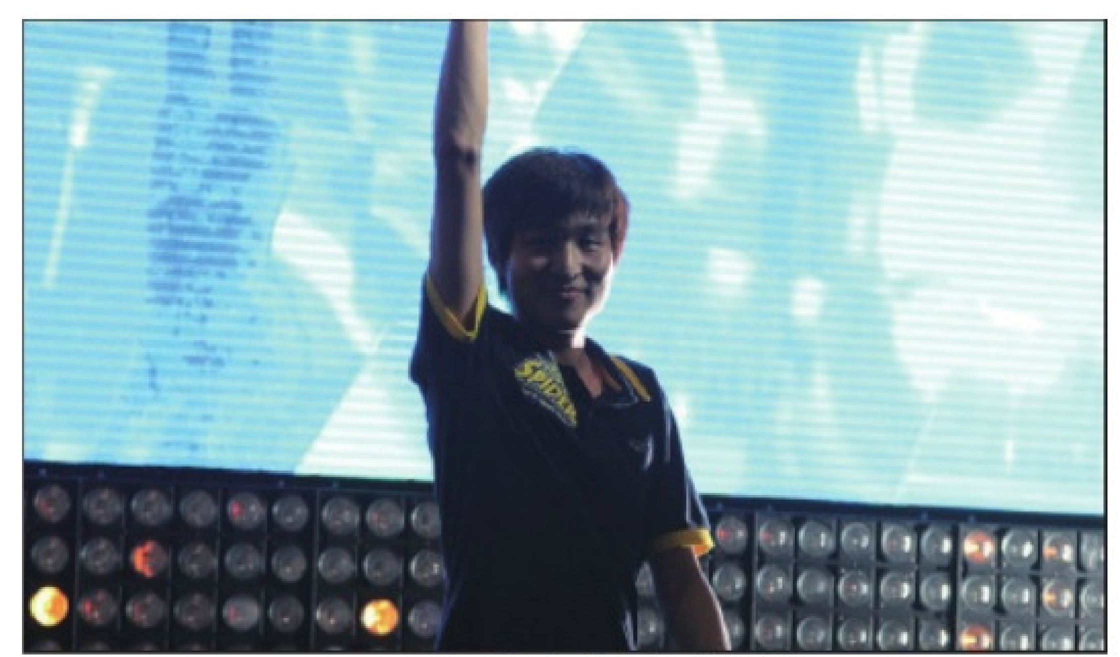
这一切对中国星际界来说无疑是一股清新空气，韩国和欧美之所以能够拥有如此火热的“星际2”氛围，重要的因素就是不断涌现的新锐选手使竞争空前地激烈，也保证了整个圈子的良性循环，而中国“星际2”界已经很久没有真正涌现出让人眼前一亮并拥有竞争力的新鲜血液了，WCS的变化，是令人振奋的。

亚洲第几?

按照整个WCS的设定，中国区拥有和韩国相同的10个亚洲总决赛名额和1个世界总决赛席位，暴雪对中国玩家的肯定和对中国市场的重视可见一斑。需要说明的是，近邻韩国的WCS出阵名单在本文



Comm故伎重施，小明只能屈居亚军

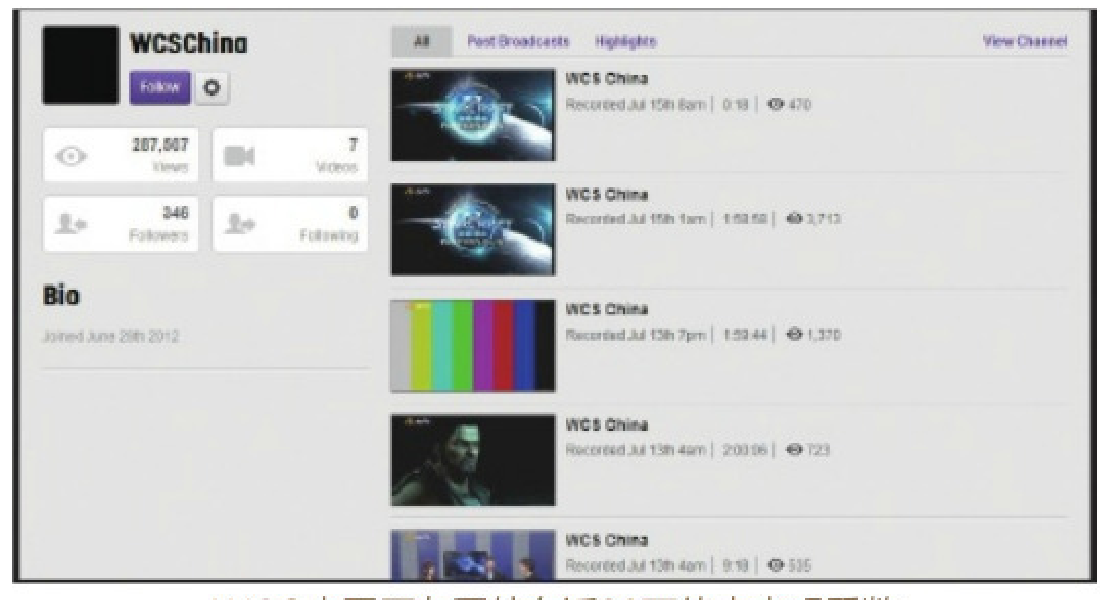

Comm夺冠后走出比赛房的瞬间



Comm的勤奋和选择终于得到了回报



华义Spider战队是WCS的头号大赢家



WCS中国区在国外有近30万的点击观看数

截稿之时还未决出，但不论是哪10位韩国选手出线，他们都将是亚洲总决赛上的绝对热门，超出全世界一个档次的绝对硬实力，使得中国选手将面临无比艰巨的挑战。而相比之下拥有9个名额的中华台北地区的竞争力就要差上许多，更不用说冠军Sen已经被保送进入世界总决赛而无需在亚洲区发力了，可以说亚洲总决赛最终的争夺将集中在中国和韩国选手身上。不论面对的是早已功成名就的现GSL选手还是刚刚起步却进步惊人的KeSPA《母巢之战》巨星们，中国选手都只能稳扎稳打，步步为营。

实际上，中国这块神秘土地上的“星际2”选手对欧美观众和专业人士来说仍然是一个谜团，虽然WCS中国总决赛与同期的另一项大型赛事NASL第3赛季总决赛时间重合，但在Twitch.tv上的直播频道每天直播期间仍然有数千名国外玩家观看比赛，赛后的VoD更是在笔者截稿时达到了近29万的总浏览量，世界渴望了解中国，而中国希望拥抱世界。

荣耀之路，通往中国

就在Comm接受中国区冠军荣耀的颁奖仪式上，暴雪娱乐中国区总经理戴锦和还公布了一个让中国玩家兴奋不已的好消息：WCS的亚洲区总决赛以及全球总决赛（Battle.Net World Championship，BWC）都将在中国上海举行。今年的11月17日～18日，5个大洲决出的共计32名《星际争霸 II》顶尖选手将齐聚上海，争夺2012年《星际争霸 II》战网锦标赛冠军的奖杯。这将是中国“星际2”迎来的规模最大、水平最高的全球性赛事，甚至对中国电子竞技来说，都称得上是一座里程碑。BWC也将以更高的规格向全世界进行直播，2011年暴雪嘉年华战网邀请赛总决赛和GSL决赛现场观众的山呼海啸是否能在11月的上海重现呢？

花絮：BarCraft对酒当歌，人生几何？

所谓BarCraft即Bar+StarCraft，是2011年起在欧美开始流行的《星际争霸》酒吧社区活动，通常会在大型赛事期间举办，而法国和美国甚至出现了专门以《星际争霸》为主题的酒吧，并且盈利颇丰。在WCS的3天比赛结束后，暴雪官方与主办方游戏风云共同举办了一次BarCraft，而这也是中国首次官方正式认可的BarCraft活动。

在酒吧现场，游戏风云的主持人客串酒吧DJ，而包括BBC、Alone在内的著名主持/解说与多位WCS参赛选手的到来使得现场欢乐无限。两位著名英文解说Artosis和Rob Simpson也来到现场向大家问好，并表达了自己对WCS中国区锦标赛的赞赏。现场免费无限畅饮的啤酒和软饮，加上不间断的《星际争霸 II》视频与表演赛，让现场到来的所有玩家备感亲切和放松。这只是国内第一次正式举办的BarCraft，希望未来的亚洲总决赛、世界总决赛乃至在其他赛事当中，BarCraft可以作为“星际”文化的一项重要元素，在电竞圈内生根发芽。



酒吧门口的“我爱星际”标志



Alone正在调侃三位获胜选手


两位著名解说向中国玩家问好

注：部分现场图片为网易游戏频道林杌友情提供，特此鸣谢！

Joker：本期开始将为大家做一个《魔兽世界》故事的小连载，共三篇，分别讲述亲情、友情和爱情，三篇互有线索联系，但均独立成文。第一篇是关于亲情，一柄剑，一盏灯，将给我们讲述一段什么样的故事呢？



妈妈，请为我留一盏灯

■山东 张克伟

“妈妈，我回来了！”

这句话夹杂着初秋拂晓的凉意推开了那扇斑驳的木门，发出断断续续的吱呀声，如同深夜时卧在马厩里的那匹老马发出沉重鼻息。镶在厨房外墙上的壁灯的温暖的黄色光芒，照亮了客厅里的大体陈设，从敞开的门口吹进来的风将那一束暖黄吹得东摇西晃，挂在墙上的几幅褪色的照片也露出了模糊的轮廓。

“安德森？你回来了么？”艾米丽的这句话从卧室里冲了出来，焦急中透出的关切盖过了那盏灯散发出的温暖。她跌跌撞撞地打开卧室门跑出来时，碰倒了摆在客厅边上的一张椅子，搭在上面的一件锈迹斑斑的盔甲掉在地上。艾米丽顾不上理会膝盖上的疼痛，径直向门口跑了过去。等跑到那盏壁灯下面的时候，她那凌乱而踉跄的脚步却突然停下了，地板上映出了艾米丽瘦削的影子，从脚下一直延伸到了紧闭的木门上，铜质的插销依旧开着，在灯光下显得是那么的刺眼。艾米丽慢慢地走到门前，疑惑地用手触碰了一下插销，完好无损，一种冰冷的感觉慢慢地从指尖涌向全身，这门根本就没有开开过，儿子根本就没有回来过——这只不过又是一个梦！艾米丽侧了一下身子，无力地靠在了墙上，双手交叉着抚摸着自己的肩膀，抬起头仰望着那盏灯，黄色的灯光如同一层轻纱蒙在了她的身上，披散的银发垂在耳畔。她轻轻地叹了口气，嘴微微抿起，眼角的鱼尾纹微微颤抖，这盏灯，还有没有必要一直留到天亮呢？如果说几年前是为了给天天训练晚归的儿子留的话，而现在，又有什么理由留着这盏灯？或许真的没有必要了！艾米丽就这样想着，伸手拉开了木门。

“艾米丽太太，你的门又整夜没关！”治安官玛瑞斯从门口的木桶上站起身，将握在手中的长剑插进剑鞘，带着一脸倦容却依旧露着微笑，“还有你的灯，又亮了一夜！”

“哦，玛瑞斯，你不必这样的，你每天都有繁重的工作，你是整个湖畔镇的治安官，而并……”

“而并非你一个人的守门人。”玛瑞斯调皮地眨了一下眼睛，这一举动让艾米丽立即想起了儿子安德森，“这句话您说了上百遍了，没错，我是湖畔镇的治安官。但是，安德森在战场上救了我一命，我也是安德森最好的兄弟——您从小看着我长大。”

艾米丽嘴唇抽动了几下，苍白的脸上随即浮现出一抹笑意，“是啊，淘气的玛瑞斯，一转眼的功夫，你已经从止水湖边的一棵树苗长成了赤脊山下的一棵大橡树了！”

“啊，好久没看见您笑过了，上次笑是……呃，是去年的感恩节，总之很

高兴，安德森也会很高兴，相信我！”玛瑞斯一脸欣慰。

“你真会安慰人，我儿子的阵亡通知书就躺在我的枕头下面，玛瑞斯……”

“圣光会眷顾所有虔诚的子民，而奇迹也不会遗漏每一个心怀希望的人。如同你每天都开着门和亮着的那盏灯，因为你相信安德森会回家，其实他真的回来过，他很牵挂您，而且……”

“好了，治安官，还是把你的好口才用来糊弄可怜的所罗门镇长吧！”艾米丽苦笑的摇了摇头，“你好像应该回去交班了……”

“是的。”玛瑞斯已经听见从远处薄雾中传来的清晰的马蹄声，“我该回去了，还有一些后续事情需要我处理。”玛瑞斯转过身，然后挥了挥手，消失在黎明时的薄雾中。

艾米丽怅然若失得关上门，呆呆地怔了一会，便抬手关掉了壁灯。慢慢走到客厅，将地上的盔甲捡了起来，又开始摩挲着破旧的盔甲出神。艾米丽当然记得，这是丈夫穿过的最后一件盔甲——因为他战死之后，这件盔甲就归儿子了。安德森对爸爸的盔甲视若珍宝，直到它再也装不下自己，才用一副崭新的盔甲取代了它。年轻的儿子随弗塔根军团远征诺森德之前的那个雨夜，当时他满腹豪情壮志，一心想着上阵立功，而谁又能想到，战事还没有结束，儿子却被装在一个精致的小盒子里由暴风城国王特使带了回来，一起回来的还有一份国王亲笔签名的嘉奖文书。艾米丽当着暴风城特使和全湖畔镇居民的面把嘉奖文书撕了个粉碎，她再也不想看这些无聊的文字，丈夫战死时国王同样给了一份嘉奖文书，可是，这些华丽的文字能换回什么？能让亲人死而复生么？巨大的悲痛重又涌上心头，想到这里，艾米丽突然转身，跑到门口重新打开了那盏壁灯，温暖的黄色立即笼罩了她的全身，恰如同儿子出发前给她的那个大大的拥抱，还有那句“妈妈，相信我，我会很快回来，请为我留一盏灯！”

当太阳悄悄地挂在山顶的橡树林上面时，止水湖上的迷雾逐渐消散，赤脊山下这个小城镇逐渐露出了她的本来面目。远处大桥上刚刚换防的士兵紧张地盘查着来往于两岸的行人，赶着驴车的商人被吓得手忙脚乱，小毛驴脖子下面挂的铃铛发出清脆而凌乱的响声，远远的荡漾开去。桥头上依旧是旅馆老板跟一堆肉菜贩子讨价还价的场面，那个秃顶的老板气得吹胡子瞪眼。桥头左边不远处便是小镇中心，虽说是小镇，但是湖畔镇的规模却远比相邻的闪金镇大。铁匠铺、钟楼、旅店、治安处、酒吧、船坞一字排开，红色檐瓦在阳光的照耀下闪闪发光，显得格外整齐。几棵参天大树点缀其中，为这个镇子平添了几分绿意和古朴。一丛丛小树林后边，便是居民的住所了。早市上熙熙攘攘的人群，在布告栏前议论着新张贴上去的通缉令，但更多的人关心的是最新的失踪人口名单。横穿镇子中心的道路紧贴止水湖南岸，码头上有痴迷于垂钓的人早早扬起了鱼竿，脚边草编篓子里不时地跃出一条条银鳞鲑鱼，让垂钓者一阵手忙脚乱。与垂钓处一路之隔的地方依旧排着长长的队伍，那必然是向所罗门镇长投诉的队伍，实际上大家都知道可怜的镇长再也没有精力应付这越来越多的人口失踪案和黑石兽人袭击案了，因为远征诺森德使得湖畔镇的驻军几乎全都葬身那个该死的北地，但是人们找不到发泄的理由，只能用这种方式来宣泄心中的不满情绪了。

“艾米丽，又去裁缝店啊！你的脸色看上去好些了！”好心的水果店老板娘莫比德一边注视着艾米丽，双手却没停下手里的活计。

“是么我的好姐妹，不过最近我觉得我的精神出问题了，老是感觉……”艾米丽双手抱着一堆布料，耸了耸肩膀。

“是不是觉得你的儿子又回来了？”莫比德此时放下了手中的水果箱，认真地看着艾米丽，“前几天我一直在做同一个梦，我的儿子回来了，还告诉我，要勇敢地活下去——至少为他而活着。”

“是么？亲爱的莫比德？”艾米丽怔怔地望着胖胖的莫比德，“不过你比我好，圣光最起码给你留下了你的丈夫。而我却什么都失去了，一切，我的丈夫被兽人杀死了，我的儿子被那些怪物杀死了，他们两个人只留给了我一副生锈的盔甲，哦，说起来，圣光还真是慷慨……”

“会好起来的，相信我！”莫比德重新开始忙碌起来，“我觉得我应该听我儿子的话，振作起来，说不定有一天，我的儿子会回来品尝我采摘的水果！”

“希望如此吧，莫比德，我得将这些染好的布料送到裁缝店去了！”艾米丽礼貌地挥了挥手，抬脚往前走去。

“我妈妈……会来么？”说这句话的人显得内心疑虑重重，如同掩盖在硕大兜帽下阴暗的脸庞一样让人难以捉摸。黑色的盔甲把他的身体包裹得严严实实，周身源源不断地散发出冰冷的气息。背上的那柄长剑上刻着弯弯曲曲的符号，脊背似乎受过伤，快弯成了一张弓，这使得他的头显得有些低垂，胳膊僵硬地搭在桌上，握着酒杯的手有些打颤。其实，他的内心跟他的手一样在发抖，虽然他现在安静地坐在酒吧里，但实际上他的内心实在有些胆怯，因为在诺森德，他亲手杀死了这里的好多士兵——虽然是在变成死亡骑士之后干的，但是，等自己加入黑锋骑士团之后，脑海中依旧会不时地浮现出兄弟们惨死在自己剑下时的情景，这是他最不愿意想起的记忆。

“会的，她每天都会去对面的裁缝店，把前一天染好的布料还回去，换回几个银币——这是她唯一的经济来源了。”治安官玛瑞斯将杯子里的酒一饮而尽，“巴塞尔，添酒！”

坐在吧台里的伙计巴塞尔正在擦着桌子，由于是早晨，酒吧里除了角落里那几个从昨晚开始喝得烂醉至今未醒的混混外，几乎没有其他人。小伙计睡眼惺忪，一心想趁早晨无人喝酒的间隙休息一下，对那些早来的客人心怀怨恨，但是治安官已经招呼了，他只得暂时收起脸上露出的不快，倒满了一大杯黑啤酒，给玛瑞斯端了过去。

“治安官先生，您的黑啤酒！”小伙计礼貌地一弯腰，将酒放在桌子上，就在他即将转身离去的一瞬间，眼角的余光瞟了一下坐在治安官右侧的那个陌生人，他的腰间还挂着一把匕首，不对，那不是一把匕首，仅仅是一把断了的剑，连剑柄算在内也不会超过一把普通匕首的长度，真是奇怪。他苍白的头

发披散在肩上，那黑灰色的盔甲上发出蓝绿相间的颜色，闻上去似乎有一股腐烂的臭味。真恶心，小伙计撇了撇嘴，他不像是本地人，他接着又耸了耸肩膀，管他哪里的，管他死人还是活人，只要肯付钱，小伙计嘟囔了一句，揉了揉眼睛转身往吧台走去。

“玛瑞斯，你知道，我现在，已经不能算是个…活人了，黑锋骑士团的士兵必须要跟自己的前尘往事一刀两断，不能再有丝毫的纠葛，即便是自己的骨肉至亲，也不能…不能违反军令……”带兜帽的人喝了一口酒，用力地摇了摇头。

“我明白，我的兄弟。”玛瑞斯拍了拍身边黑衣人的肩膀，想多说几句来安慰他，可是他突然觉得自己想要说的那些理由是那么空洞和苍白。

“你能想象我们保有生前的记忆、却必须要跟前尘过往划清界限的痛苦么？这是多么残忍啊！我真希望巫妖王的刀刃能让我成为真正的死者！我活了，却承受了比死亡更难忍受的痛苦！”黑衣人肩膀有些抽搐，这吸引了其他顾客的注意。他丝毫没有顾忌这些，继续喃喃自语，“如果说，我真的获得了新生，可以继续跟你们一起战斗，这算是圣光对我的怜悯，可是，关键是我的妈妈，没有了丈夫，没有了儿子，我真不知道她能不能坚持活下去！”

听到这些，玛瑞斯不知道该说什么好，是该为自己从诺森德全身而退而庆幸，还是为昔日伙伴变得人不人鬼不鬼而悲痛？圣光啊，难道真有你照耀不到的阴暗角落么？他也只能低下头，灌一口酒。

太阳逐渐冲淡了迷雾，在止水湖上洒下了一片金黄，粼粼波光中荡漾着一片温情的安详，赶早市的人群逐渐散去，街上的喧嚣逐渐消退，阳光丝丝缕缕的从酒吧门口和天窗洒落，穿透了弥漫在大厅里的烟草和烈酒气息，铺满了一地温暖，黑衣人好像有些畏惧阳光，他躲躲闪闪地换了个位置，依旧将自己的身影包裹在一团阴影中。

“巴塞尔，麻烦你，给我来一瓶晨露酒。”

一听这句话，黑衣人如遭电击，他猛地抬起头，怔怔地盯着吧台前那位瘦弱的女子，苍白的嘴唇开始哆嗦，一只手握紧酒杯，而另一只则死死地掐住了玛瑞斯的胳膊。

“艾米丽太太，我记得您是不喝酒的呀！”小伙计有些疑惑地看着这个面露微笑的妇女。

“给你钱，巴塞尔，我的确不喝酒，可是今天是我儿子安德森的生日啊，晨露酒可是他的最爱。”艾米丽说完这句话，黑衣人如同再一次被霜之哀伤划过胸膛，浑身剧烈地颤抖，嘴里喃喃自语，整个桌子都被他弄得摇晃起来，这开始吸引了周围酒鬼们地注意，他们开始饶有兴趣地看起了热闹，有几个好事者甚至打着酒嗝踉踉跄跄地走了过来。

“艾米丽太太，您真是位伟大的母亲！相信您的儿子地下有知，也会泪如泉涌！这是您的晨露酒——我送您的！”伙计从柜台里取出酒来递给了艾米丽太太。这时只听咔嚓一声，小伙计顿时紧张起来，循着声音望去，原来是坐在治安官玛瑞斯身边的那个酒鬼摔倒在地了，周围是一片哄笑，那张椅子肯定玩完了！该死！

“对不起艾米丽太太，我得去处理一下了！”没等艾米丽说什么，伙计已经快步走出柜台，朝玛瑞斯走去，艾米丽不知道发生了什么，怔怔的在那看着。

“起来，你这混蛋！别在这里扰乱秩序！”治安官玛瑞斯突然跳了起来，死死地按住了黑衣人的头，“跟我走，我要把你关起来，你这混蛋！都闪一边去！如果你们也想进监狱的话就继续在这里起哄！”围上来的酒鬼们一听这句话赶紧闪到一边去，生怕自己跟那个倒霉鬼一样被送进监狱，“巴塞尔，一会我会回来把酒钱给你，先等我把手头的事情处理完再说吧！”没等巴塞尔说什么，玛瑞斯已经搀起黑衣人，快步向门口走去。

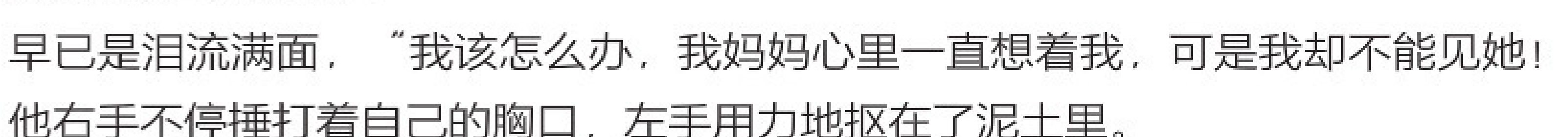
艾米丽太太呆呆地站在那，他总觉得那个穿黑色盔甲的人有些眼熟，有一种相当熟悉的感觉，他是…安德森？可是，眼前的这家伙却没有安德森笔直的脊梁，艾米丽眼睁睁地看着玛瑞斯搀着那个浑身颤抖的人从自己的身边经过，玛瑞斯甚至慌张地看了她一眼，直到走出了酒吧，自己也没想起来黑衣人到底是谁，只好无奈摇了摇头，把酒钱放在吧台，抬脚走出了酒吧。





“安德森，做个了结吧，你也看见妈妈了，总得想个办法让她从悲痛中解脱出来，让她满怀希望地活下去，就跟卖水果的莫比德一样！”玛瑞斯一边喘着气，一边对靠在树桩上的黑衣人说着。

黑衣人慢慢的抬起头，双手摘去兜帽，一双发着幽蓝色光芒的眼睛下



早已是泪流满面，“我该怎么办，我妈妈心里一直想着我，可是我却不能见她！”他右手不停捶打着自己的胸口，左手用力地抠在了泥土里。

“圣光在上，一切都有解决的办法，只要心存希望。”

又是一个雨夜，这场秋雨的降临让湖畔镇开始瑟瑟发抖，傍晚，当铁匠铺打烊的时候，大路两边的店铺都已经大门紧闭，只从二楼的窗口里透出微黄色的灯光，止水湖里依旧有执着的垂钓人身披蓑笠，在平静的湖面上如同一幅凝固的油画。橡树静默在雨里默默承受着洗礼，雨滴打落了树叶，金黄铺满了镇子里的角角落落，这样的雨夜，很容易让人想起一些伤心的往事。两个身高相仿的卫兵从镇子外面悄悄走来，彼此并没有交谈什么，却像约好了一样，踩着满地的落叶走向一棵大橡树下面的房子，然后便在细雨中静默。

这间房子的房门没有关死，因为有一束金黄色的灯光从门缝中透了出来，投射在地上，一直延伸到其中一个人身上，他大半个面庞藏在兜帽里，看不清是什么表情，只能看见他的嘴唇紧紧地闭着，下巴上的肌肉不规则地抽搐着，他似乎对这里很熟悉，但是却只是呆呆站在那里，一动不动。

“好了，我先躲开了，等艾米丽太太出来寻找你的时候，我就把这把断剑偷偷地放进去。”

“你确定我妈妈会出来？就凭我这么喊一句？”说这句话的人显得有些疑惑。

“是的，即使是在梦中听到儿子呼喊，她也会跑出来寻找的，这几年，她一直这样……”

“希望圣光再眷顾我一次！”这句话从一个死亡骑士嘴里说出来，显得那么突兀和奇怪。他身边的伙伴不由得扭头看着他，“不仅是圣光，还有亲情，还有生活的希望！”

“妈妈，我回来了！”

艾米丽急急忙忙的从卧室冲了出来，这次她听得异常清楚，这就是儿子的声音！安德森回来了！当她看见壁灯映照下敞开的房门时，心脏几乎从胸腔里跳了出来！

“安德森！是你么？孩子！”艾米丽冲进了雨雾中焦急地呼喊着。当她东张西望之时，一个身影悄然出现在她身后，手拿一把断剑，悄悄闪进了她的屋子。

“妈妈，你要好好活下去，为了我！”这句话清晰地传入了艾米丽的耳膜，在脑海中久久萦绕不散，她能感觉到，安德森就在附近！

“安德森！你在哪里啊！安德森！”艾米丽几乎要喊哑了喉咙，这不是梦，这真的不是梦！可为什么回应她的却只有雨水落在落叶上的沙沙声，哪有一个人影？

艾米丽垂头丧气的往回走，这又是一个梦吧，仅仅是一个比较清晰的梦！她关上房门，依旧没有插上插销，走到壁灯下时，她犹豫了一下，抬手关上了灯，顿时一片黑暗。

卧室里，一灯如豆，艾米丽斜躺在床上，又把儿子的盔甲拿出来，细细的摩挲着。当她想吹灭蜡烛的时候，突然发现木桌上多了一柄断剑，这是什么？艾米丽猛地坐起，一把抓过了那把剑，“为了联盟，安德森”这几个小字顿时映入了这位母亲的眼帘，她还记得，这是安德森出发之前亲手刻下的，儿子回来过？她激动的翻过剑柄，又发现了一行小字：

“妈妈，请为我留一盏灯。”

当看到这几个字时，艾米丽太太顿时泪如雨下，儿子回来了，他没有死，至少他的灵魂刚刚来过！她立即起身下床，赤着脚奔到门口，哽咽着重新打开了壁灯，顿时，黄色的温暖笼罩了她的全身，好似圣骑士施放圣光术一样让她浑身充满了力量。

“玛瑞斯，你这几天没有到我门口守门呀！”在裁缝店门口，艾米丽亲切地看着面前的治安官，阳光从她脸上滑过，留下一抹淡然的绯红。

“艾米丽太太，我记得您说过，我不仅仅是你的守门人，我还是整个湖畔镇的治安官！”玛瑞斯调皮地说着，“对了，我听莫比德太太说，安德森……他回来过？”

“是的，他给我留下了他的那柄断剑，上面刻着他的名字还有一行小字，我觉得，这是安德森给我的暗示吧，我也应该向莫比德一样，满怀新的希望来面对每一天。”

“艾米丽太太，我早就说过，圣光不会遗漏每一个虔诚的人！”玛瑞斯笑了，一脸的释然。P

编辑部故事

2012大软编辑部的真心话大冒险

■晶合实习生 Dam

同志们，我打入大软编辑部内部做卧底已经半个月了。经过一系列的明察暗访，小编们向我道出了无数令人窒息的秘密！不要惊讶于你接下来所要看到的，这些都是发生在大软杂志社里“血淋淋”的事实；不要问我大软怎么了，我是不会告诉你这里是一个温暖的乐园的！

人性在此刻显露，真相于此时揭开。

1. 谁是编辑部里文笔最好的人？

魔之左手： 8神经吧。

无芜： 总字辈的吧，比如谭总啦，8总啦。

8神经： 所有人都认为编辑部有两个文笔最好的人——自己和8神经。

Cross： 大漠小虾，他会做诗。

大漠小虾： 当然是老编！不然怎么能成为老编呢！

2. 请说一个8神经不为人知的故事。

Cross： 8神经在10年前还是作者的时候曾经扯谎拖稿，10年之后才真相大白。

世界： 呃……他曾经无意摆出兰花指还被人拍到了，哈哈哈。

Joker： 8总吃火锅必点肥肠……你这么弄下去我会死的……

大漠小虾： 8神经曾经去塔克拉玛干沙漠采过风（这个梗会在近期专题里揭秘哟）。

3. 一月三期是不是太少？你认为大众软件改成晚报怎样？《大众软件晚报》。

世界： 不要，你想累死我么？

Joker： 你这是想要我们的命么……我最近每天才睡两小时……

Suns： 改报纸那我就做个封面没内容的行不？

大漠小虾： 我觉得不怎么样，还是做晨报好了。

4. 谁是编辑部里最帅的？

天平： Cross最帅啊，多有教授的风范啊。

Joker： 最帅的我觉得是8老爷（略狗腿）和天平。

8神经： 最帅的肯定是King，我希望他看到这行字，一高兴给我加点奖金。

世界： Oracle。

晶冰： 最帅的是开会后把毛绒玩具上交给我的人。

魔之左手： 我。

5. 谁是编辑部里最萌的？

天平： 最萌的要数坏香橙了。随时都在发表自己的感受。让大家时刻明白，他现在热啦，冷啦，凉快啦，爽啦。哈哈哈。

8神经： 最萌的，大概是美编妹子们吧，她们都很萌。

Suns： 以前编辑部外面那只流浪小猫小白最萌。

Cross： 女萌是落琪，男萌是Joker。

无芜： 最萌的应该是落琪吧。

落琪、大漠小虾： 世界最萌。

晶冰： 最萌的还用问吗就在我左手边（世界）这是公认的吧啊喂。

世界： 我。

6. 平常被哪个网站“毒害”最深？

魔之左手： 某充满DH（大户）的中老年军事论坛。

落琪： 淘宝……

世界： Google啊，每天必须上。

Joker： 做前瞻经常得去gamespot，还有一个jexusvideo也常去。国内的话，内事不决问百度，外事不决问谷歌，名言啊……

天平： 平时最常打开的要数百度了，因为百度啥都知道,虽然有的答案也是扯淡的……

8神经： 可能是TGFC的水区吧，一个很有意思的地方。

Cross： 三大妈。

坏香橙： Stage1st。

晶冰： 到底是晋江呢还是起点呢……

无芜： 微博。

大漠小虾： 各种国外的游戏网站吧。

一丝blue： 毒害我的网站都已经被查封了。哈哈哈。

7. 你如何评价魔之左手的发型？

大漠小虾： 他还有发型？



我在大软里的一席之地，那台大电脑是评测用的，哈哈

8神经： 魔左的发型？啊，他的发型是怎样的？

世界： Cooooooool~

Joker： 只有“真・帅哥”才敢使用圆寸！

天平： 太牛X了。引用一句佛语：老衲法号——乱来。

晶冰： 真发鉴定完毕。

魔之左手： 以前是卷、乱，现在是凉快，还有威慑作用，挤车的时候我挤到别人，我还没道歉，对方先说对不起，妨碍我放脚了，妨碍我走路了。

8. 每年压力最大的时候是什么时候？

魔之左手： 手里没稿子没创意，或者有创意但是发现稿子全要自己写的时候，都亚历山大。

世界： 每年没有固定的时候，压力最大的情况就是整个专题让你负责而又不得不自己写…

Joker： 工作压力是跑CJ接着回来就弄专题的那阵儿，私人压力绝对是过年回家买车票的时候……到老家就两趟火车……

天平： 年底前改版的时候吧，要创新，要结合实际，又要大换血。有时候需要重新制定杂志版式和文字的很多细节数值。所以比较累，磨合时间比较长。当习惯了这套版式时，又到了下一


美编晶冰老师养的鱼

年改版的时候了。

8神经：生日之前。想到又老了一岁还是没做成什么大事，心里捉急。

Cross：做魔兽增刊的时候，不过今年没做了。

坏香橙：过年之前加班出片的时候。

晶冰：放完大假要来上班的时候（大家提交稿子肯定会很慢呀）。

无芜：没有肉吃的时候。

一丝blue：挤在回家的路上时。

落琪：……没啥压力啊……

9. 为什么大软总有写不完的专题?

世界：（感叹词）！因为要做给大漠看，因为他老说我们会因为想专题而累死。

大漠小虾：没错，一直做证明我们还活着。

10. 印象中谁是最能熬夜加班的?

晶冰：应该是美编吧。

Joker、坏香橙：编辑部这是人人必备的基本技能。

魔之左手：老蒋，老蒋，老蒋。

天平：其实大家都不喜欢熬夜。因为实际上晚上8点以后，人的体能下降太快。熬夜赶出来的活，肯定会错误百出。所以我最讨厌加班。最能熬夜的，可能中刊的比较多吧。

8神经：以前是冰河，他能玩命熬夜加班，第二天照样神彩奕奕。现在是大漠，他也能玩命熬夜加班，不过第二天白天睡觉的时间比昨晚熬夜的时间还长。

Cross、落琪：大漠小虾！

大漠小虾：对，我快死了。

11. 谁总会偷偷跑出去抽烟?

魔之左手：传说有个神秘组织烟协，还被社长镇压过，所以现在式微了，成员都会跑出去抽烟。

晶冰：你在说什么呢哪有人会偷偷跑出去的都是呼朋引伴的好吧。

8神经：以前烟协还在的时候，谁敢用“偷偷跑出去抽烟”这样的词！我们都是在屋里吆五喝六召集人马，“走，出去抽一根儿去”，现在，可恨哪……

天平：8神经啊。看他抽的挺勤的。其实这样对身体不好，哎，我也如此。

Joker：烟协成员现有：8神经、Joker、坏香橙、老蒋、天平……

12. 如果苹果、谷歌和微软必须要倒闭一个，你选择？为什么?

魔之左手：苹果，没有乔布斯，它已经没有能力带领创新了。“厨子”的长项是成本控制。

世界：苹果吧，这样我们的身体会很健康。

Joker：苹果吧，因为我不用……

8神经：苹果吧，因为我在苹果上花的钱最多。

Cross：苹果吧，因为不如另两个用起来更习惯。

大漠小虾、晶冰：谷歌吧，因为还有不靠谱的百度。

13.如果编辑部举办比赛，你认为什么比赛你会夺冠?

大漠小虾：PS大赛。

Cross：比耐心，我是很有耐心的人，呵呵。

晶冰：养鱼吧……虽然大家都不看好我。

魔之左手：跷跷板。

14.作为大软编辑最大的好处是?

Cross、一丝blue、大漠小虾：不用买大软了。

魔之左手：有好多游戏玩，好多新游戏玩。

世界：出片有人请客，第二天能睡大觉。还有单位死规定少和大家都很团结。

8神经：结识了很多年轻的读者，并跟他们成为了朋友。

无芜：与世隔绝的世外桃源，简单温暖。

坏香橙：这是我个人的人生目标之一。对于我来说，有机会顺利解锁这个成就本身就是最大的收益。

15. 最后说一个关于杂志社不得不吐槽的地方。

魔之左手：空调不够冷，小便池老是坏，大家来了都长胖，网络不给力。

世界：男洗手间总是有一个池子会坏掉，而且是轮流坏。还有这里各种昆虫比较多。

落琪：额……编辑部里的女同志太少了。

Joker：我们隐居的地方太偏僻了，找不到啊……

Cross：杂志的印刷质量经常令人失望啊。

晶冰：房子漏雨呀啊喂。

无芜：附近好吃的地方太少了！

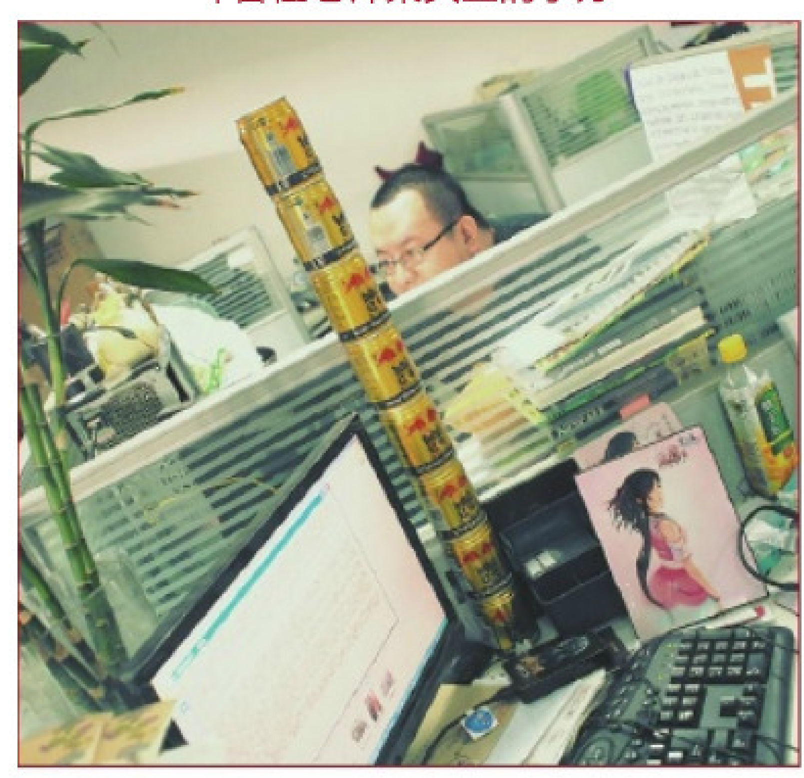
一丝blue：杂志社啥时候盖员工宿舍楼?

大漠小虾：干活太多了，要是光发钱就好了。

8神经：我对杂志社一切都没什么意见，除了一两处外，没有什么想吐槽的——真的！但是这一两处让我真正想吐槽的，却又不敢随便吐。这算是吐槽么？至于别的槽点，什么出门会踩到蛇啊，最近苍蝇比较多啊，老鼠咬了我的速溶咖啡啊我会随便告诉你么！

以上就是我的大软密报。呵呵，其实来大软实习的这半个月诸位老师都很照顾我，没给我安排什么重活，无非就是改改稿子，写几个小文，跟着他们一起开开会，但这期间也学到了不少有意思的知识和经验。一想到还有半个月要离开这里接着上学去了，真是有些不舍啊，愿大软能在未来越办越好。


坏香橙老师桌头上的手办


Joker老师熬夜工作的铁证：红牛通天塔



大软微博话题

国庆长假马上就到了，各位读者都有什么度假计划呢？不妨来大软这儿同大家一同商量商量？我们的微博是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，@大众软件果然棒 一起聊聊吧。

本期应用话题：#大软话题#北京时间7月17日，微软在“神秘发布会”上发布了全新一代Office 2013办公套件。面对其他竞争对手来自各方的压力，作为微软旗下的明星产品是否能扭转局面？对于新产品你有没有在第一时间下载和试用？对微软最近的一系列大动作又有什么看法呢？

夫是夫人的夫: 界面很不错，但是还是没有改变office软件臃肿的尴尬||@魔之左手 编: 没下载，感觉07都用不惯，03才是王道的飘过。

林雨笙: 晕啊……我看成了大软在“神秘发布会”上发布全新一代OFFICE 2013办公软件了……||merlinpinkst 编: 图形界面很好，我等着看WPS山寨。

撒谎拉肚子: 背景纯白，太伤眼。

樊晨: 试了10+次都没装上的苦逼坐等正式发布。

世界 编: 搬运，用了2013，2010已经丑到爆了。

朱博文: 美国的软件太贵了，中国是不要指望用office 2013除非是预装的。

未来科技: 只要不要钱的都是好东西。

张无爱: office够用、会用就好。

mumutuu: 2010还是挺好用的，07只是过度，10开始成熟，期待Metro的13。

俊_Sun: Office 2013、Windows 8、Visual Studio 2012 、Microsoft SQL Server 2012。不应该感慨世界变化得如此快，而是感慨自己的迟钝和麻木……

Office
Welcome to Office
We think you'll love it. Let's get started.

herozhang: 把工作本切换到Win 8 RTM和Office 2013了，目前一切良好

布加勒斯特的灰鸽子: 开始用windows8和office 2013了，挺好玩的，这个metro的背景色是紫色，不适合我用，但还不会改。

木头_马尾: office 2013里面的excel终于默认只有一个sheet了。

lmhell: Windows 8的解锁界面和Live Tiles好看，改进最大的是任务管理器，Office 2013的图标很丑。其他都很难用，微软这回输大了。

个性昵称: 软件做成绿色版的就好了,在囊肿我也用!

大众软件果然棒：如果你喜欢尝试新鲜事物，那么就赶快下载并安装一套Office 2013吧！虽然有人认为它和Windows 8操作系统一样会遵循奇怪的“WinMe定律”，但是毕竟这是微软今年革命创新后的一款重量级优秀产品，有什么理由不去试试呢？

本期游戏话题：#大软话题#社交游戏发展至今，全民偷菜的时代已成往事，虽然新游戏概念层出不穷，却都如过眼云烟，难以再复当年的全民盛况。那么在未来到底将会是什么样的社交游戏占据我们的碎片时间，成为结识新朋友不忘老朋友的新途径呢？你认为未来的社交游戏将承载什么样的内容体、现什么样的形式呢？

望舒: 所谓“社交”游戏，就应当以社交为核心。社交需要体现在动作与语言两方面。纵观现在的一些所谓社交游戏，极其不重视社交系统。仅仅能去好友家干点什么事就叫社交了吗？要体现出“社交”这个核心，就必须从系统、玩法等多方面进行设计，要让“社交”成为核心玩法而不仅仅处于点缀的尴尬位置。

小六: 跟《加速世界》一样一样的，电脑什么的都淘汰了，一副眼镜或是一根线就搞定一切！看到google class我立刻觉得，这样的情形不远了。……

望舒: 无责任猜测几条社交游戏未来可能的发展方向：全年龄化（已部分实现），基于现实场景的玩法（针对移动平台，已少量实现），简单化（针对填充碎片时间，极大可能），网游化（在某些方面趋于一般网游，可能），端、页、移一体化（同一游戏需不同平台配合操作，可能性较低）。



魔之左手 编: 完全没概念，感觉和朋友玩的游戏都是打打杀杀的才爽，四大铁之一，一起扛过枪!

袁源: 既然是社交，那干嘛不直接聊，何必要游戏，如果要游戏社交，干嘛不直接去玩网游?

徐小巍XW: 越来越远离社交游戏……微信和陌陌这样的东东应该不错。

Joker-GEMINI: 回复@被包养的世界:其实你说的也对…… //@被包养的世界:没有时间怎么办……帮助吊丝脱困才是道理，其他渣！ //@Joker-GEMINI 编: 个人觉得社交游戏还是得在时间碎片的利用上做文章。

被包养的世界 编: 当人们意识到社交游戏无法满足需求而是在浪费时间的时候，很快就会将它抛弃。

开三: 低俗，带点颜色的始终会吸引很多人。

寒蟾夏螟: 我已经厌倦了，越玩越无聊……我宁愿玩单机游戏⊙_⊙

大众软件果然棒：实际上，社交游戏摆脱“全民”风潮正是这个市场走向成熟的标志。玩家开始变得青菜萝卜各有所爱，市场也必将更加细分，最后达到新的平衡：玩游戏的有游戏可玩，想社交的有朋友可交。“躺着数钱”那种让游戏公司变得不思进取的时代，最好永远一去不复返。

林晓在线

林晓： 夏天结束了。这个夏天，最让人关心热心揪心痛心伤心的事儿，莫过于伦敦夏季奥运会了。散漫着英伦黑色幽默冷笑话风格的开幕式，实际上已经预告了伦敦奥运会将发生些什么，可惜我们大家都没看出来，只顾呲牙乐来着——毕竟只有英国人能把运动会开幕式变成二十年流行金曲演唱会呀！接下来的十几天里，中国运动员遭遇到了什么，以及英国人在奥运会上的表现，大家都知道的，我就不多说了。只想说，我们的祖国还不够强大，我们的人民还太善良宽厚！我们还远远不到什么都不做等国家福利的阶段，我们必须团结一心建设祖国！哪怕是最微小的努力，也是对祖国最大的敬爱！

十一快到了，建国63周年！欢迎你来谈谈你的家乡，谈谈家乡的风土人情。让我们对祖国的认识，先从你的家乡开始，好吗？

简单的快乐，过去的游戏

■云南 这不科学

凌晨一点半，屏幕上的盖伦高喊着“德玛西亚！”从天而降的大剑将我的赵信斩杀。我看着姗姗来迟的队友在劣势下与对方团战，突然心生一丝愧疚——如果我不是过于急切想要拿下对方在下路推线的剑圣，也就不会让队友四打五了。

百无聊赖望着灰色的屏幕，起身拿了一瓶可乐。仰头喝下，辛辣的泡沫刺激着喉咙，眼泪也被熏了出来。可乐的味道那么多年来一直都没变，仔细想想，变的只有在屏幕里的游戏，和屏幕外的我。

曾几何时，六岁的我和发小AC一起进电子游戏厅，我兴奋地指着屏幕里跳来跳去的两个小人，“看!这个是草稚，那个是八神！”

七岁那年我们识字了，一眼望见当年那台游戏机上赫然写着《三国战纪》，AC盯着我，我顾左右而言他。

九岁时家乡的小城有了电脑游戏室，第一次发现居然一台机器可以玩很多游戏。和AC捏着一周省下的两块零花钱，在周末跑到五条街以外的电脑游戏室里，两个人挤在一把椅子上，只为玩一小时的红警或是仙剑。时间到了，就站着看别人玩，直到夕阳西下才回家。在回家的路上，兴奋地谈论着李逍遥新学到的御剑术，或红警里无敌的运输船。

后来有关游戏的童年记忆，从整条小巷里嘈杂的AK枪声，到一眼望去全都是只造飞龙的虫族。初中时玩起魔兽世界，一发不可收拾，直到大二公会解散才罢休。期间看过了杜隆塔尔的红土，贫瘠之地的绿洲，千针石林的巨岩，塔纳利斯的风沙。讨厌练级的我48级才第一次买到了自己的小骨头马，一瞬间世界变小了，以往等级不够去不了的地方也向我敞开了怀抱。我骑着那匹直到60级，直到再也不玩我的亡灵小贼，一直没换的小马，踏着得得的马蹄声走过了魔兽世界的每个角落。

愤怒于费伍德森林的污染，开怀于月光林地的静谧，惊惧于希利苏斯的虫巢，沉静于冬泉谷的雪花。这个世界是那么的广阔，那么的美，只要我伸出双手，她就向我敞开怀抱。又经历了熔火之心四十人被门口石头人踩扁的“杯具”，安其拉全服同心协力敲响开门的努力；或是在奥特兰克山谷与联盟你来我往，或是在东瘟疫之地为了老佛丁一句“种族不代表荣耀，我见过最高尚的兽人，也见过最卑鄙的人类”而沉思。

现如今，《燃烧的远征》早已走远，巫妖王已便当多时，死亡之翼落入了大漩涡尸骨无存，联盟和部落一路掐架打到了潘达利亚。我也从一个懵懂少年长成了一个屌丝，不再有闲心去看冬泉谷的雪花，也不再有心情去细品游戏里的剧情。和长大的AC一起日日在英雄联盟里杀人骂娘，痛快时，气闷时，兼而有之。

但是在这夜晚，不经意又还念起昨日种种，那些当年我们一起玩的游戏，那些当年我们一起度过的日子。潮水一般涌上心头，想当年游戏还那么粗糙，没有3D模型，没有动态模糊，没有今日眼花缭乱的显示技术。但是一款游戏就是那么有意思，就是那么让人沉醉，不似今日玩过就忘。

席勒承袭了康德的观点，他说：“人类在现实生活中是不自由的，要受到自然力量和理性法则的双重约束。只有逃离这些约束，人类才能获得自由，唯一的出路，就是游戏。”他又说：“只有当人在充分意义是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，人才是完整的人。”

夜风微凉，回忆过往总有几分感伤。AC在语音里问我怎么突然不动了,我微笑。不管时间怎么流逝，游戏怎么变幻，总有那么一些重要的东西从未改变。



快评

看了本期关于“云笔记”的评测，立刻我也在电脑上装了一款客户端试用了一下。一开始还觉得挺方便会主动把文件上传到云空间，可是一周之后就失去了使用的动力，连软件都不想运行了……难道是我太懒了还是操作体验太乏味了呢？ **网友 万物皆可萌**

Joker： 造成这种情况的原因一方面是用户还没有养成使用此类软件的习惯，这需要一定的时间培养；另一方面也是云笔记软件尚未成熟，许多客户端的设计思路还处在旧有的模式上，没有很好地为用户在便捷性等方面多加考虑。你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。




观影棚

全面回忆

■北京 冰河

影片导演：蔡岳勋
主演：黄渤、赵又廷、杨颖Angelababy、关颖、戴立忍、高捷等
语言：国语 类型：动作
上映时间：2012年6月21日



老片翻拍是好莱坞一贯的吸金手法，特别是这两年好剧本越来越难得的情况下，翻拍经典成为相对保险的做法。州长阿诺曾经的科幻经典《全面回忆》如今被翻出来重新包装上市。不过，在搞笑闹青春片盛行的暑期档，这样一部有些深邃的科幻片票房不利也在意料之中，何况从内容上来说，本片并未能够超越20多年前州长年轻时的那部经典。《全面回忆》的故事脱胎于著名科幻小说家菲利普·K·迪克的小说，根据迪克小说改编的电影还有《银翼杀手》《少数派报告》等经典科幻电影，可以说剧本的基础应该是相当出色的。迪克的作品一向专注于人的自我意识和社会身份之间的冲突，深究心理学上所谓的“本我、自我、超我”，因此想驾驭好迪克的小说，导演和演员的实力不够是不行的。而其过于注重内心思考和制度约束的写作手法，也让习惯以画面表现故事的现代电影工业深感头疼。当年的《银翼杀手》和《少数派报告》也都是票房和口碑双失利，其后价值才慢慢体现出来。《全面回忆》显然想力图打破过去那种纠结于缓慢内心思辨的做法，将故事发展的线索简单交代，就直接奔着动作场面去了。炫目的飞车、连环爆炸、手提镜头和快速剪辑、蛇蝎美人和冷面杀手……总之一部动作片里应该有的元素全没放过，完全一副暑期爆米花电影的做派。至于男主角的挣扎，只是间歇性的让科林·法莱尔横着膀子自我提问几句，然后在逃亡和拼杀中“恍然大悟”。倒不如从前州长咬着满是肌肉的腮帮子苦苦挣扎。当然这片子还是值得一看的，无论进不进电影院，都值得看看，除了那些可以消磨时光的动作片镜头之外，迪克留下的故事结构毕竟在那里。你是你以为的那个人么？别人告诉你的那个人真的是你自己么？你究竟想做一个什么样的人？这些问题虽然看着好哲学好厉害好让人不懂的样子，却是真正值得我们自己在回家路上思索一下的问题。

新片速递

《人山人海》：国产电影，威尼斯电影节获得银狮奖，号称《盲井》和《疯狂的石头》灵魂附体，至于是不是那么好……不做保证。P

动漫点

肉！肉！肉！——《无赖勇者的鬼畜美学》

■北京 温晓



根据上栖缀人创作的同名轻小说改编的TV动画《无赖勇者的鬼畜美学》，已于今年7月开始在日本各电视台放送。其小说原作插图为卵之黄身（HobbyJAPAN刊，蛋黄老师！），监督为久城**りおん**，动画制作由Arms公司负责。夏天就是要有肉!

主人公凰泽晓月原本是个16岁的高一学生，某天忽然被召唤到名为亚列萨德的异世界，历经千辛万苦终于打到了魔王卡留斯，成为了新的勇者。勇者受魔王临终前所托，答应照顾魔王的女儿缪。他带着缪回到了自己的世界，并给她起名为“凰泽美兔”——他死去的妹妹的名字。回到自己世界后，他和美兔一同进入了为保护从异世界归来的年轻人而设立的国际教育组织“BABEL”，原来所谓的异世界不止一个，在这里他们也遇到了许多性格各异、所擅长魔法种类也各不相同的同学，例如喜欢女孩的五泉千影，与人有些沟通障碍的班长桐元葛叶，“抖S”的学生会长等，并与他们一起展开了全新的战斗。至于魔王的女儿美兔，虽然一开始对晓月抱有敌意，却在共同战斗之中，渐渐被晓月吸引……

本作在很多方面都不同于一般“勇者战魔王”的故事，主人公那无赖的个性和貌似鬼畜的理论也为本作增添了不少看点。为了给这部肉番造势，官方于6月27日发售了先行动画《无赖勇者的鬼畜美学~迈向鬼畜的登龙门Super第0卷》BD/DVD。该BD/DVD总计约45分钟，收录了动画无修正版PV影像、主演声优的假日出游影像，以及《无赖勇者的鬼畜美学》VS《女皇之刃叛乱》的“对决”影像，这次与《女皇之刃》的联动，尺度自然可以想象，两部以卖肉格斗为卖点的作品将发生怎样的化学碰撞？

新番速递

超级大肉番——《美少女死神还我H之魂！》工口男主加贺良介在某下雨天在街上偶遇全身湿透独自一人的少女，同居后却发现自己看见女孩子再也感受不到任何欲望……

女装版战国时代——《织田信奈的野望》在现代日本生活的17岁的男子高中生相良良晴某日突然穿越到了战国时代。在那个世界，今川义元、松平元康、柴田胜家等战国武将们以可爱的女孩子们的身姿存在着……话说，这是女装版的战国BASARA吗？P



喜剧的**忧伤**

■北京 Joker

主演：陈道明 何冰

公演时间：2012年10月26日~11月15日

演出场馆：首都剧场

话剧《喜剧的忧伤》是人艺青年导演徐昂根据日本编剧三谷幸喜作品《笑的大学》改编的作品，全剧讲的是一个剧团编剧和剧本审查官之间发生的喜剧故事：上个世纪40年代的中国，抗日战争爆发期间，由北平迁往重庆的喜剧剧团的一名编剧前往国民党中央文化运动委员会，将自己新创作的剧本呈交戏剧审查科刚调任的审查官审查。然而刚从前线负伤归来的审查官厌恶戏剧。本应是职位不同间产生的碰撞，却通过职位外的一些事儿擦出了喜剧的火花。

话剧舞台是极其考验演员表演功力的地方，而纵观国内成名的演技派，往往跟话剧都有着千丝万缕的联系，本作的两位主演更是如此。陈道明自不必说，诸多影帝加身，早已不需要证明什么，而何冰也是圈内公认的老戏骨，在冯小刚导演的影片和一些影视剧中都有着十分精彩的表演，塑造了很多经典角色。而本剧又是一出典型的“对子戏”，即双人话剧，整个舞台就要靠两位的演出来“hold住”。

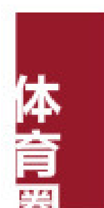
本剧作为陈道明暌违话剧舞台30年后的“复出”之作，他对于本次表演的态度极其认真，研究剧本时就为自己所扮演的角色设计了一个在二战中英勇负伤的军官“独眼龙”的身份。这为剧中人的行为提供了有力的合理性支撑，让接下来剧情发展的更符合情理，也使得人物内心更为丰富立体。出于对细节的把握，作为“独眼龙”的标志性道具：眼罩，都是他从香港特意定做的。

在2011年首次演出获得了巨大成功，门票在开演一周前全部售罄，创造了北京人艺票房的新高。而今年该剧再度公演，感兴趣的朋友不要错过。

大剧院

甲子园：一部为北京人艺60诞辰贺礼的话剧，集合了人艺老、中、青、少、新5代演员，质量有保证。公演时间：2012年9月12日 公演地点：首都剧场

那一夜，在旅途中说相声：赖声川的作品，“相声”系列的第七部，风格依旧，辛辣非常，值得一看。公演时间：2013年1月18日 公演地点：北京保利剧院 P



湖人再**组F4**

■北京 Joker



当伦敦奥运会开始之前，科比心满意足地备战，因为老板给他找来了全明星帮手：纳什。科比原以为这就是幸福，队内还有“家嫂”和“小鲨”，包括那个时灵时不灵的“慈世平”，这套阵容已然可以叫板联盟任何球队。但显然湖人对于阵容增强的渴望不止于此，此前早已和魔术闹崩的“魔兽”霍华德成为了他们的目标。之前传出的诸多“绯闻”都被“魔兽拒绝去洛杉矶”“魔兽只想去篮网”等消息所否定。人们也渐渐地不再提这笔交易，转而等着看篮网的俄罗斯富豪准备为“魔兽”砸多少血本，甚至一样在美国队的篮网当家球星德隆·威廉姆斯也向外界透漏出了“魔兽”将要来的讯息。

当所有人都认为这一切发生只是时间上的问题的时候，一记惊雷炸响。通过四队大交易，魔兽最终投奔湖人！合同的具体内容为：湖人得到霍华德；魔术得到阿隆·阿弗拉罗、艾尔·哈林顿、尼科拉·乌切维奇和新秀莫·哈克雷斯，76人得到安德鲁·拜纳姆和杰森·理查德森；掘金得到安德烈·伊戈达拉。

此消息经确认后，众人哗然。加上之前还通过老将底薪签了安托万·贾米森这位前全明星大前，这使得新赛季湖人的首发阵容成为：科比、“家嫂”、“魔兽”、纳什、“慈世平”和贾米森！几乎是全明星首发！

我们不得不再次感叹湖人经理巴斯的交易操作能力，因为通过他的操作拿回了最早报价中的加索尔！这套阵容不禁让人想起当年佩顿、马龙、奥胖、科比的F4，不过上次的结局并不好，这回呢？

霍华德依旧照着奥尼尔的老路西游到了湖人，16年前奥胖来到湖人，建立了风光一时的资金王朝，拿下3座奖杯，16年后，遵循同样轨迹的霍华德会有怎样的成就？让我们共同期待新赛季吧！

新闻流言板

奥运会闭幕，中国38金27银23铜位居奖牌榜第二，恭喜所有参赛的运动员，不过要说本届奥运会嘛，啧啧……

“欧洲劲旅皇马报价阿联！我终于能看到阿联护球转身抽香蕉球直挂球门死角！”玩笑归玩笑，如果阿联欧洲之旅能够成行，希望他能有好的发展。P

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	迅雷	1983
2	QQ	1887
3	暴风影音	1872
4	360安全卫士	1698
5	Photoshop	1642
6	搜狗拼音输入法	1430
7	有道词典	1391
8	WinRAR	1245
9	谷歌浏览器Chrome	1206
10	快播	1144

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年8月

编辑点评：暑假的尾声中，读者们狂热撒野的心似乎已达极致——好吧，是说你们都不记得来投票了！本期“新人”有道词典作为词典类软件的后起之秀，确实常有破旧出新的设计，而这些设计经常来源于对用户需求的切实满足。

大众软件硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	NVIDIA 6系列显卡	10.74%
2	固态硬盘	9.13%
3	Windows 8平板电脑	8.87%
4	游戏型高性能笔记本	8.42%
5	iPhone 5	7.75%
6	头戴式移动智能设备	6.84%
7	Intel Ivy Bridge处理器	6.40%
8	高速无线路由器	4.89%
9	超极本及超轻薄本	4.51%
10	AMD Radeon HD 7系列显卡	4.39%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年8月

编辑点评：硬件排行榜的投票项目中，偶尔会出现一两款意外的产品。本期的不消说，就是醒目的“头戴式移动智能设备”了。由Google率先推出的智能眼镜，似乎将以往科幻、动画影视作品中的虚构变作了现实，这个过程真好。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Ultra Contacts Pro for Mass SMS/EMail	唱吧–你的手机KTV
2	Solar Walk	我查查二维码
3	Mapbar Navi	苏宁易购
4	来电眼 归属地增强+	酷狗音乐
5	WeicoPro	爱唱–全世界都在唱
6	随手记专业版	Fit随想
7	ChinaTaxi	360手机卫士
8	Faster Dialer	大头大头贴
9	Office Assistant Pro	京东商城
10	高德导航HD	美丽说

数据来源：App Annie · 2012年8月20日

编辑点评：iPhone已成为潮流的记录者。看看这个表单，音乐（想起“中国好声音”了没？）、购物（京东、苏宁没想到会以这种方式见面）、微博（Weico和Fit随想都是新浪微博的第三方客户端）……该有的都有了。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	手机QQ2012	Pinterest
2	微信	Cymera特效相机
3	360手机卫士	SE文件管理器
4	Cymera特效相机	中国求生手册
5	PPS影音	催眠大师
6	搜狗手机输入法	Midomi SoundHound
7	快播	Apex Launcher
8	UC浏览器	爱吧
9	谷歌地图	Minu计时器
10	新浪微博	环球时报

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年8月

编辑点评：我们之前的杂志曾经介绍过最新的社交图片分享网站Pinterest，如今该网站也推出了自己的Android应用。你可用它来不断发现新图片，在线收藏和分享Pinterest视觉艺术图片。

2012年上半年中国十大下载工具类软件		
排名	软件名称	月均覆盖人数（万人）
1	迅雷Thunder	23167.8
2	QQ旋风	2801.9
3	FlashGet	1469.3
4	电骡Emule	1269.0
5	迅雷迷你版	1157.3
6	FlashFXP	625.2
7	uTorrent	506.1
8	Vagaa哇嘎	407.3
9	BitComet	230.7
10	FTPte	113.3

数据来源：iResearch · 2012年8月

编辑点评：在国际共享软件市场，来自中国的作品中，最泛滥的是视频转换播放，而最有技术含量的则是下载类。从网络蚂蚁开始，到之后的FlashGet、NetTransport，一直都有不错的口碑。这其中的复杂因素，你是否仔细思量过？

2012上半年中国十大增长速度最快的热门网站			
排名	网站	月复合增长率	2012.6月度覆盖人数
1	中国教育在线	73.9%	3523万
2	华讯财经	43.6%	2076万
3	考试大	38.5%	2471万
4	新东方	34.8%	1173万
5	风行	28.6%	3700万
6	E小说	26.2%	1048万
7	无忧考网	26.0%	3165万
8	阿里软件	25.8%	1700万
9	taobaocdn	24.8%	1403万
10	蘑菇街	23.9%	2920万

数据来源：iResearch · 2012年8月

编辑点评：列表中非常集中的是教育资讯类网站，事实上该类型服务确实是上半来国内增速最快的网络服务。分析认为这与中国网民普遍较年轻有关系，他们对教育资讯服务有显著的需求。从网上获取更多的教育资讯，你有这样做吗？P

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



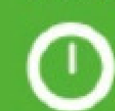
上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



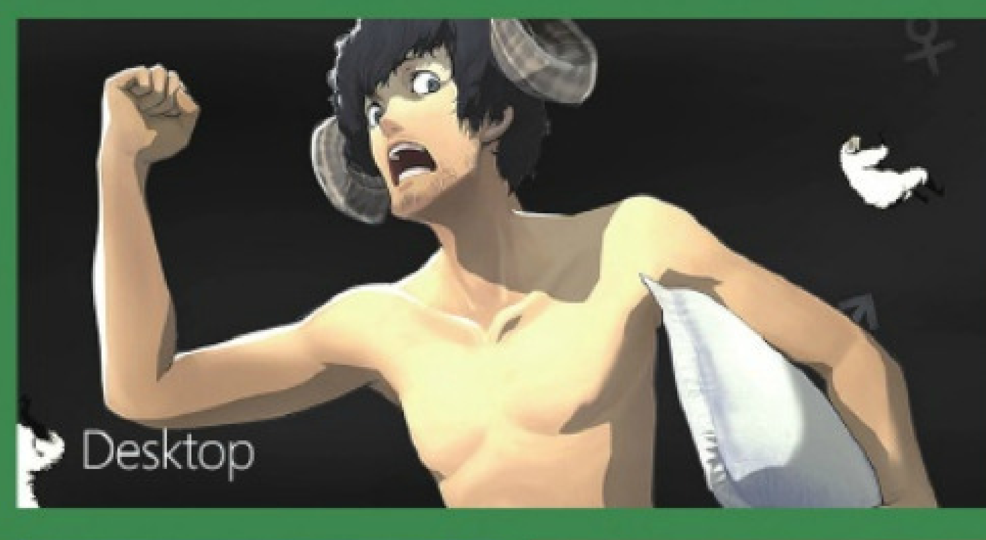
评测室



评测样品



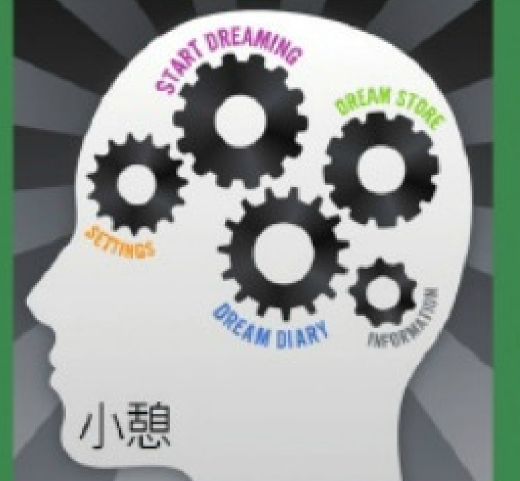
放松



Desktop

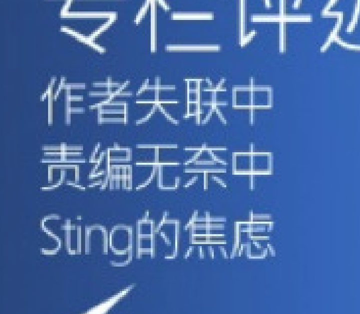


抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑





写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN